

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2011
03 Mar. 月号
总第二十九期
TWO DIMENSIONS MANIA
零售价25 推广价20元
二次元狂热
封面故事
东方占星祭 秋冬卷
4GB DVD光盘
C79音乐补完——原创系同人音乐
Steins;Gate影像版19、20
真剣で私に恋しなさい！OST
日本同人游戏精选
西又葵个人画集Vivid
NICO
微笑动画月月报
东方×アニメ店長特别企划
动起来！动起来！
东方同人动画简史
神猫来袭
炮轰日本动画界
神猫的一张大字报
独家赠品
精美中国原创同人海报
蕾米莉亚全身纸模
东方专区
東方百合畑にようこそ！
漫谈东方百合之系谱（六）花映塚篇
情何以堪！业界最高调画师的八卦人生
Nishimata Aoi 西又葵
以及她前所未闻的六个角色
海猫鸣泣之时的华丽谢幕，六轩岛的真相究竟在何方
黄金魔女的黄昏
——『海猫鸣泣之时』EP8完全解析
游戏研究
这是一个暴力控傲娇控御姐控的传奇
从『真剑恋』回溯タカヒロ的御姐之路
二次元狂热年终大盘点
不堪回首的
2010
关于GALGAME的年末大盘点
二次元属性补完计划，追忆那些曾经给过你温暖的实姐、义姐们
我的姐姐不可能这么疼我！
『夏ノ雨』及姐姐们不得不说的故事



二次元音乐
Two Dimensions Sound
『二次元狂热』编辑部全力打造，
全新独立大开本月刊！
丰富多彩的ACG音乐文化研究，
实时追踪最新音乐情报，
著名音乐人、歌手的台前幕后和精彩访谈，还有
压轴的GALGAME音乐、NICONICO动画、
VOCALOID系列以及东方系列等各类同人音乐
——ACG音乐相关的一切在这里集结。
什么是“豪华感”，
什么是“专业性”，
什么是ACG音乐的“流行风格”，
一切都让『二次元音乐』来说明！
二次元狂热副刊
创刊号
2011年4月初上市
●说明：此为宣传图，正式封面设计以上市实物为准，相关动态请关注官方微博 http://t.sina.com.cn/2dmania
创刊号特邀封面画师：TID(TID'S LAB)
这是C79同人志美图的一本完全鉴赏指南，更是了解同人文化的入门级手册。
从Comiket发展沿革，到圣战日趣闻杂谈；
从观展礼仪须知，到大手社团介绍。
我们推荐最好的美图，但我们不仅仅推荐美图。
2011年3月上市。
C79收藏鉴赏手册
Favorite Book Of Comiket 79
二次元画刊&二次元狂热联合出品
定价：39.8元
从Rock到POP、从物语到电波、从电子到民族，
多种音乐形式数百首名曲新角度解析，
引您深入Vocaloid
缤纷幻彩世界
二次元狂热出品 必属精品
VOCALOID MASTER BOOK
初音舞路祭
Vocaloid粉丝们的狂欢之夜
2011年3月上市。
定价：39.8元
http://p-echo.blogbus.com

二次元狂热

2011 年 3 月号 / 总第 29 期



本期封面作者：obiwan
本期封底作者：gjred

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：查小灿
(http://t.qq.com/axpanda360)

广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 1202 室
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 5 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

Contents 2011.03





合作媒体　　内容合作伙伴







合作同人社团

河蟹子の相谈室

图：萌焰

●新的一年开始啦，河蟹子的姐妹们又增加了（笑）……由于最近会推出几本增刊，所以也有不少读者问我们那些饱受BOSS压榨的小编们能否挺得过来，所以河蟹子正好趁这个机会和大家介绍下编辑部的分工。

●除了担任监工的触手怪JEDI，首先要和大家介绍的是为大家带来多本“二次元出品增刊”（从“空境”到最近的“初音舞踏祭2”）的主编“小黑”，刚收入一套空境BD的骨灰级发烧友；接下来是『二次元狂热』的主编“秋叶”，这可是一位从热心读者转职成实习编辑然后升级为主编的新人，大家不知有否认真看目录的Staff表呢？负责『C79收藏鉴赏手册』的『二次元画刊』主编“完蛋了的国王”，相信也已经不用再多做介绍了。至于新加入的由作者转职为『动画基地』主编的“如月千华”，他将带着一本全新的『二次元狂热』出品姊妹刊在3月登场。

●多位强力的编辑会带着各自的强力作者们，会分别在不同的领域为大家带来一贯的高品质内容！



第30期封面：TID，出自『EVO（EASTERN & VOCALOID & Other Fan Art）』（TID's Lab）
第30期封底：Yae，出自『霊梦』（隙间方程）

特别说明

●本刊28期P3页河蟹子图的作者是来自上海市普陀区“杯具的小○”，上次是扫完您的画之后不慎把回函弄混了……在此向您说一声抱歉。

ID：残残脑 男 20岁
From：O次元
QQ：362142546

情人节啊～～可幸福了，在GALGAME里被众多妹子告白，我的眼泪哗哗的！！一出门看见一小正太送一LOLI玫瑰，我淡定！又看见三个男人吵着敲开同一个房门，手里还都拿着花，我淡定！！去找基友玩，结果我成了灯泡……只能回家，最后决定和抱枕海报们共进晚餐后睡觉，赶快过了这破节！！！

：情人节就是阿宅的圣战日，你要鼓起勇气去战斗呀，少年！不能缩！！（另外那个三个男人进同一个房的后续是啥？）

ID：神の菓子 13岁 女
From：哥哥什么的最讨厌了
QQ：497809282

上次约定好的巧克力这次随回函寄过去了，如果河蟹子没看到的话，找拆信的人……好东西记得和回函娘分享哟 。登咱回函下次还有巧克力（不过再过几个月天气热了，巧克力会不会在路上化掉呢……）为什么写完回函之后想着河蟹子吃巧克力的样子，咱鼻血流下来了……

：巧克力差不多是情人节的时候收到的，不知道算是义理还是本命呢 >_< 原来想和姐姐一起吃的，结果触手怪大叫着“LOLI读者寄来的巧克力，啊啊啊”之后就一口吞下了，真是悲剧啊！不过你的心意河蟹子收下了，真是好人啊！

ID：韩东辰 男 15岁
From：北京
QQ：915205673

多任呀！我是第一次发现这本惊人的杂志，我的ID就叫做表小妹吧！我是专业lolicon，看见杂志后发现找到同志了！班上没有二次元爱好者，但是，今天我找到了知音！

：这位15岁的正太同学，你说自己是专业lolicon，如何证明呢……（冷笑）

ID：李韵毅 男 21岁
From：上海
QQ：345499377

不必介意我那歪歪扭扭的字，究其原因是我惯用的右手骨折了，所以本次回函的字是用左手写的。为了履行自己说过的话，在新年中为了守护大家而努力，许多感想也写进了自己的QQ空间，算是过了个愉快的春节吧。再次向大家拜个万年，祝大家新年快乐。

：这位武警读者太辛苦了，用左手写回函给大家拜年，不登一下对不起观众啊。河蟹子对你表示无限的敬意！

ID：susan 女 20岁
QQ：501948790

宅腐双修的我第一次写回函寄给2DM，说不定这次能开启我的回函之旅？想当初看2DM时，是网友推荐的，结果我什么都没看懂……当时心里非常后悔，20大洋啊……但就在买了2DM之后的一个月呢，我各种搜索各种了解，然后就渐渐开始看懂上面的内容了，开始了自己的宅进化旅程……最近玩缘之空，因为觉得人设很精美，这可是我第一次玩工口GALGAME啊，之前都是些BL、乙女游戏，先走了一叶线实在太长了！！本以为两人在一起就结束了，没想到后面还有波折，果然和乙女游戏是两个极端呢！

：缘之空这个游戏，只有一条穹妹线不是么，别的女主

角，都是浮云呀！（另外，玩Galgame的女孩很萌吧，要多发展一些同好呀！）

ID：流浪的鸡 男 18岁
QQ：476699463

感觉最近S音大人穿“真中海”的马甲次数增多，风音、未来羽没见多少次，是因为“大人的事情”吗？生天目姐贵也一样，最近好像打一枪换一个，以为换了个“佐佐XX香”我就认不出来了是吧！

：女声优们的限制会比较多啦，大家都懂的，就不要明说了~

ID：心痛XSK

『东方梦华录·贰』的赠品是怎样的？御神签缺第五、六、七、八、十番啊……

：我们选择的是“大吉”、“中吉”、“小吉”、和“凶”：，只有一个凶，所以抽中吉的几率就有四分之三啦！！

ID：浇花社
From：845524622@qq.com

恩…小编好，我是二次元狂热的读者，我想问一下，关于“人形新评”这个栏目读者能不能投稿呢？有什么要求吗？我是长期购买手办的人形东方宅，经常购买新作，想给这个栏目投稿，不知道可不可以｜｜｜…还有一定要评论大厂的作品吗？像Grffon的东方系列的可以吗｜｜…另外我想给二次元的读者栏投板绘的画稿可以投给这个邮箱吗？二次元可以多推荐一些天朝的新锐画师吗？以上｜｜｜另祝小编们节日快乐｜｜｜

：你的问题好多……这里也对一些想投稿的读者朋友一起回答好了。我们所有的栏目都欢迎投稿啦，只要够水平就可以。如果不确定我们的要求，比如一些比较长的专题文，您可以先把自己想要怎么写这篇文作一个简单的介绍和提纲发来，附上之前写过的其他评论文章，如果符合要求，编辑们会联系您的。至于“人形新评”，形式可以参照我们之前的内容，但是要求是要有较高的摄影水平哟！画稿和文稿还有意见反馈都是同一个信箱。至于天朝的新锐画师，我们有机会一定会做的嘿嘿。



▲ ID 步笹嗣武子



▲ ID yy [penguinbaby312@qq.com]





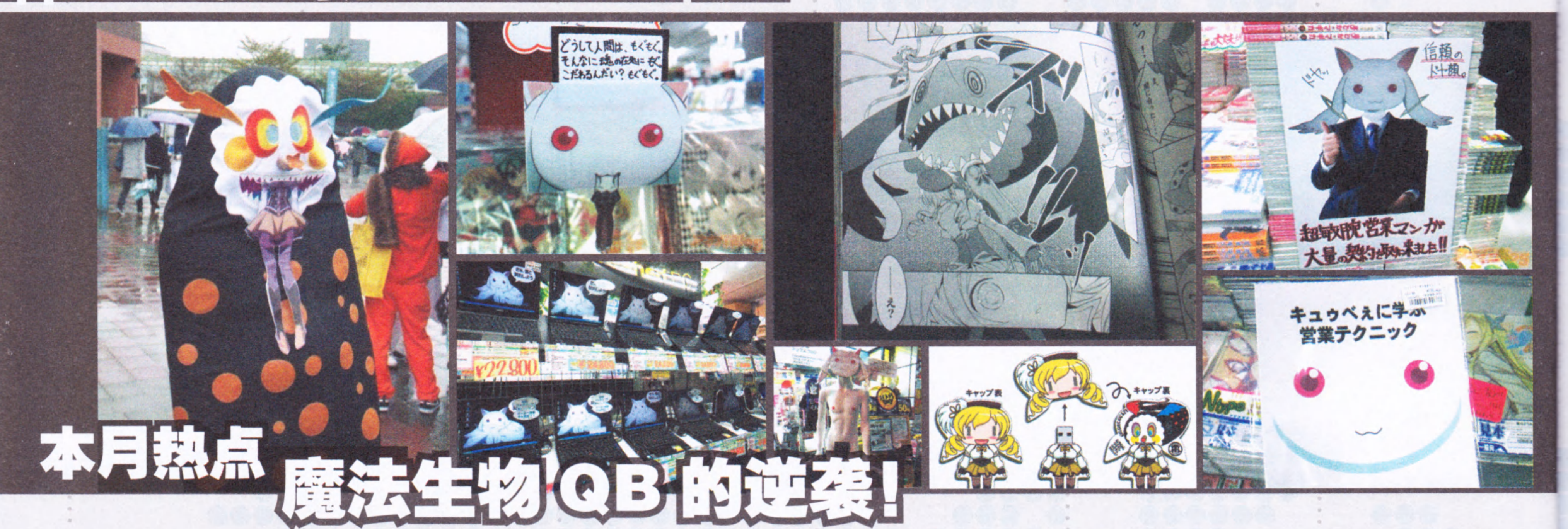
▲来自热心读者 萌焰 的“二大妈天使”，还有很详细的设定，很细心！不过由于版面原因只能先放这部分了……

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻



文 / 秋叶



本月热点 魔法生物 QB 的逆袭！

时间进入 2011 年，1 月新番也逐渐拉开了序幕，其中不乏优秀的作品，而混杂在其中最具话题效应的，非『魔法少女小圆脸』莫属，这部新番由于强大的制作班底，在开播之前就吸引了很多观众的眼球，而虚渊玄这个脚本作者自然是站在了讨论的风口浪尖，他也没让众多粉丝失望，从第 3 话开始，这部魔法少女动画开始了它扭曲崩坏的历程，一如虚渊玄往常的风格。第 3 话中，小圆脸和蓝毛敬爱的麻美姐成了虚渊玄在本作中的第一个炮灰。在和魔女对战时，一个失误导致自己被魔女咬断头，之后整个人被吞下；在被消化一番后，在魔女被打败时只剩一堆肉块吐了出来，真是残酷啊。这个场景让『小圆脸』这部动画在观众群体中产生了极大的反响，很多之前没看这部新番的人慕名而来，被这崩坏的世界深深地吸引了。bilibili 的新番专栏中，这一集动画长期占领推荐头名，学姐断头的场景就像一场挥之不去的梦魇停留在了网站的首页。

此后的几话中，蓝毛顶替了麻美姐的位置，开始了魔法少女征程，不过到了第 6 话，虚渊又给观众们来了次杀必死，点明了魔法少女就如同魔法丧尸，灵魂已经被提取出了身体，在愿望实现的同时，相当于已经死了。当谜之生物 QB 把这事实告诉了蓝毛以及小圆脸，两人内心都有了不同程度的崩坏。而 QB 也因一句“真不理解人类为什么会执着于灵魂的所在呢”的鬼畜台词被人 kuso 成了为了拉更多无知少女下水从事魔法少女行业的营销大师，开始大举入侵秋叶原。一本向 QB 学习营销技巧的同人志进入了秋叶原的各大同人书店，相当紧俏，甚至出现了小面积脱销的现象，该同人志中，QB 老师挑选了几个案例亲自为大家讲解营销技巧来提高契约率，同人志封面上的一对血红色的眼睛以及波浪形的小嘴实在是太销魂，加上内容实用度超高，难怪会成为抢手货。此外，某家商店把顶着 QB 脑袋的模特摆在店头供人合影用，店内还有成千上万桌面壁纸设成 QB 大幅画像的笔记本电脑等待顾客签订契约，场景的壮观程度足以震颤每个顾客的灵魂。而麻美学姐的捏他也被同人创作者们用到了极致，比如正面是麻美学姐图像的 U 盘，翻过来则把麻美的头换成了魔女，还原了剧中惊心动魄的那一幕，构思实在精妙。

由动画带起的这股热潮，也极大地影响了漫画版“小圆脸”的销量，第一版印刷的漫画很快就销售一空，之后发售的重印版也很快完售，漫画中关于麻美被生吞的场景有着更加细致的描写，大概正中了很多重口味读者的 G 点。不知道这股热潮究竟能延续多久，这个故事究竟会发展到什么地步，而这部动画最终只是一部话题作抑或是成为一部神作，就需要时间来检验了。

>> 身份的象征，三井住友推出 LOVEPLUS 信用卡



<表>



<裏>



在 09 年和 10 年持续火热的话题作品『Loveplus』最近似乎终于稍微冷却了一点，和三位国民女友相关的新闻也不像当初更新得那么频繁了。不过这并不代表 Loveplus 效应已经过去了，商家们还是不时地会来上一发，给广大男友一些盼头。日本金融界的大手三井住友银行终于耐不住寂寞，推出了一款 Loveplus 的痛卡，三位女友的人设画师ミノ☆タロー绘制了一幅新的插图，让这款信用卡有了很高的收藏价值。同时，三井住友还为申请该信用卡的男友们准备了十羽野高校学生证明作为特典礼品，每张学生证明都印有唯一的学籍号码，是每位男友最理想的身份象征。而卡片上唯一的学籍号码今后也能享受某些特别服务，第一弹的活动是获得「Project Loveplus for Nintendo 3DS」的专属昵称。虽然国内银行也有个人定制信用卡的服务，不过貌似审查相当严格，真希望以后这种服务能够普及起来啊。

>> 中西里菜实妹步姐姐后尘，爱情动作片演员出道



前 AKB48 成员中西里菜下海拍摄爱情动作片的消息相信大家都已经有所耳闻，此前还传出她在拍完第一部片之后被绑架的消息，真是炒作不断。大概是为了引发新的话题，最近中西里菜的妹妹也和姐姐一样进入了爱情动作片领域发展，化名为やまぐちりく（山口 Riku）。这对好姐妹先后进下海，大概以后会有很多姐妹井的片子来邀请她们拍摄吧。

>> 山寨高达 2 号机出击，天乡二号引发同人创作热潮







此前在四川国色天香游乐园出现的山寨等身大高达最终因为舆论压力以及日本方面关于著作权的诉讼请求被园方暂时拆除了。不过，游乐园方面并不愿意轻易放弃如此具有话题性的摇钱树，在春节将近之时，他们又开始展示一台经过改造的山寨高达 MK Ⅱ——天乡 2 号。改造以后的山寨高达的面部虽然还留有高达的影子，不过身体各部位的细节经过调整后变成了扎古式样。为了避免再次遭到日方质疑，游乐园的工作人员这次一口咬定“这货是咱原创的，叫天乡 2 号。”为了欢庆春节之后的元宵节，该机体还加载了发光机能，在夜间观赏效果相当不错。本次推出的天乡 2 号经过互联网的一番火热传播，在国内外都引发了一波新的创作热潮。

当然，天朝给力的地方不止四川省一个，在工业重镇沈阳，用报废汽车制作的巨大变形金刚也震颤了无数围观群众的心灵。

>> 伪娘杂志「わぁい！」独立创刊，征程漫漫





在伪娘风潮日渐高涨的泥轰，伪娘杂志「わぁい！」在去年创刊解决了很多读者的生理、心理需求，继「わぁい！」之后还有另外一本「おと☆娘」跟风发行，两本杂志一个送体育短裤一个送长筒袜，从内容到赠品都做到了遥相呼应，为特殊的读者群体带来了极大的便利。由于销量喜人，「わぁい！」在发售了三期之后，将从 2 月 25 日发售的第四期开始独立创刊，这等神速着实让人惊叹，要知道娘 TYPE 之前作为 NEWTYPE 的增刊发售了 N 多期之后才正式独立的，看来伪娘的魅力真是挡也挡不住啊！为了庆祝创刊，该杂志的编辑部也为读者们准备了丰厚实用的赠品——一个特制化妆包，而且使用了可爱的伪娘插图，大概又有不少人会从这本杂志开始走入全新的世界吧 =w=

>> 你想要谁的情人节巧克力？梓喵荣登榜首



情人节对于阿宅们来说，是一年少有的几个圣战日之一，加入死死团的人们对那些大街上看到的情侣发射必杀毒电波，没有妹子送巧克力的怨念只能靠脑内补完来化解了。而今年阿宅们最想收到谁的巧克力呢？秋叶原的 Sofmap AM 馆举行了一次人气投票，结果阿宅们心目中最理想的收巧克力的对象是梓喵，之后则是长门有希、琴吹紬、天使、初音和小圆脸中的麻美姐，其中麻美姐的出现让人感到一丝意外，看来大家对于这位英年早逝的温柔魔法少女大姐姐相当留恋呢。虽然这些二次元美少女们都很萌很有爱，不过一辈子沉迷在二次元世界里的话，也许永远都收不到现实中的本名巧克力了，大家一定要想清楚啊！

>> 明贵美加 MS 娘实体化计划启动





2 月 11 日 -12 日两天举办的「魂フィーチャーズ（features）Vol.2」的会场中，一个名为“MS 娘计划”的企划吸引了很多观众的目光，由 MS 娘画师第一人明贵美加以及カトキハジメ联合推出的这个企划预计将要推出一系列的实体 MS 娘模型，而会场上出现的则是人气很高的 GP03 娘以及 WING 娘，两台机体在高达 FANS 中都有很多拥护者，而明贵美加作为机娘创作的始祖级大师，喜欢他的 FANS 也为数不少，相信这个企划在未来会给我们带来更多的惊喜！

>> Anisama in Shanghai 顺利举行，盛况空前





Anisama in Shanghai ～ Only One ～（日本动漫音乐上海超级盛典）于 2011 年 2 月 19 日在上海成功举办。经过多方的多次努力，才使得大家这次不出国门就能欣赏到顶级动漫音乐盛典。整场演出的水准毫不逊色与往年的 ASL，而到场的中国 fans 所表现出的高素质，想必也会给歌手们留下深刻的印象。虽然不知道到场的观众们会日语的究竟有多少，但当奥井雅美・石田耀子・栗林みなみ・飞兰，这四人合唱『残酷天使的行动纲领』的时候，全场的大合唱十分震撼。在最后，影山浩宣先生向到场的所有人保证，这次的 Anisama in Shanghai 绝不是唯一！让我们期待将来的再次相逢！

神猫的一张大字报

炮轰日本动画界

特别声明：本文观点仅代表作者本人立场，与本刊无关

Profile

神猫 | Masterz

别名：色猫，工口猫，雄性，四眼，中国第二代外包动画制作人，曾参与制作《EVA》、《X 战记 电影版》、《Bible Black& 新 Bible Black》、《火影忍者－疾风传－》、《网球王子》、《柯南 TV& 世纪末的魔术师 & 朝向天国的倒计时》、《西の善き魔女》、《北斗神拳 电影版》、《飞跃颠峰 2》、《天元突破》、《大剑》、《HELLSING TV&OVA》、《Macross F 现行放映版》、《空之境界》等近百部日本动画，现任职某日本动画公司中国分公司担任要职，近期正在制作《IS》及《这货是僵尸》……



各位好久不见，本猫又回来了，想想看本猫已经 N 个月没有和各位见面了，各位混的好吗？几个月没见其实本猫真的很想念你们啊～（其实是很想念稿费～－－+）一转眼已经到了年末，本来本猫是想在过完新年的时候再给触手供稿的，但是在这孙子的软妹子攻势下（Y 从来没兑现过）本猫只好勉为其难的，把之前的日记简单整理一下扔出来……所以这篇文章的时间跨度比较大，分别写自九月、十一月和十二月初，在 2010 年即将过去之际，先向各位读者拜个早年，本猫在此致以诚挚的问候～祝各位新年快乐！新春淫乐！（编者按：天算不如人算，由于种种原因神猫你的稿子不得不放到年后才登了……你感觉如何，感觉如何了！）

❶ 动画业界的各种悲剧

在回观 2010 年业界发生了 N 多的大事，很多人在这一年里从人间界逝去，并且是带着遗憾和不甘离开了这个人世，今敏老师就是其中一个活生生的例子。今敏老师去世的那天晚上我接到了朋友的 MAIL，最开始本猫还以为是什么恶作剧后来各大网站都开始刊登，于是我问了一下 MADHOUSE 的朋友，结果得到了肯定的答复——因为脾脏癌，今敏老师的过世是业界的一大损失，更是 MADHOUSE 的巨大损失。MADHOUSE 去年因“3D 企鹅”的烂片失败引发的亏损，导致他们的母公司 INDEX 大为不满，如今今敏的逝去，更是让 MADHOUSE 的未来蒙上了一层阴影（甚至传出 INDEX 正在考虑是否彻底将 MADHOUSE 打包出售的可能）。同时还有一种说法是 MADHOUSE 搬新家的时候破坏了原来的风水，所以他们现在甚至跑到国内来找项目搞什么中日合作支持原创项目，但是前景嘛……唉～可真是屋漏偏逢连夜雨啊，希望他们能够挺过去！（编者注：而如今 MADHOUSE 已经变成了日本电视台的子公司……）本猫在看完公开了的今敏老师的遗书后心情久久不能平静，老师他是一点点地看着自己走向死亡，却又毫无办法。

但是现在不是悲伤的时候，还有如潮水般涌来的工作要做，如果就这么一蹶不振的话，动画做不完怎么办？做不完公司和电视台交不了差怎么办？片子不能播映那群可恨又可爱的死宅们又怎么办？平沢进的 twitter 上也写着大大的“仕事しなくちゃな。”（不干不行），平沢进这时说出这样的话，真是鼓舞人心。没错！无谓的悲伤是没有用的！面对随时可能离去的生命，只有牢牢抓紧它不去浪费！才对得起昨日离开之人无限渴望的今日！！上次去 MADHOUSE 北京分部蹭饭的时候，本猫就问过和泉先生（中国地区的 BOSS）对今敏的遗作『造梦机器』的制作是否顺利。他说『造梦机器』总体故事基本已经确定，而分镜台本已经完成了百分之九十，但剩下的十分之一在今敏的脑子里。至于能够进展成什么样子，我们只能翘首期盼并祈祷今敏老师的在天之灵能够保佑，并给 STAFF 的人们托梦在梦里指导他们。

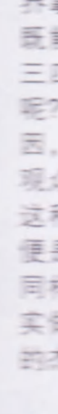
除了今敏老师，以前老东家 GONZO 的监督饭桶……不对是饭岛马之介，也因为肺癌离开了这个充满杯洗具的世界。虽然本猫对他的东西总是带着一点个人感情的偏见——主要是因为『MS08 小队』里面他从去世前辈手里接过的那最后一部分企划，还有最后那个 MA 的造型简直是坑爹啊！还有就是 HELLSING TV 版他把那么疯狂的一个故事写得太温和了，完全不给力啊！还好后来出了个让本猫又爱又恨的，把我们艹得要死要活的 OVA 版，否则这个作品就彻底被糟蹋了。不过 TV 版里对妇警的人性与吸血鬼本能的矛盾刻画做得还是不错的，当然他也有牛 X 的东西比如『战斗妖精雪风』之类的东西。但是生者已逝，一切都化作过往的尘埃了……

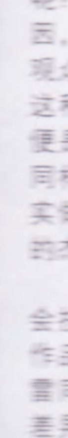
为什么这几年经常听见业内某某人又因为某种病往生了之类的事？因为动画制作业是一个高强度的慢性自杀型行业。之前的文章里本猫已经反复重申过，日本动画制作的工作强度、工作密度、作画难度和来自各方面的精神和心理压力，让本已是出于低 HP 状态的我们变得更加垂死，经常会发生过劳死或者莫名猝死事件。为什么鸭梨这么大？因为在日本，动漫制作这个几乎“以创意为灵魂”的行业中，你要想成为大师，成为领先者，公司想要发展，成为业界标杆，就得付出百倍于别人的努力和辛劳。当别人在休息娱乐的时候，你却在绞尽脑汁、搜肠刮肚、不眠不休地寻找灵感和创新，同时在制作方面更要比别人做得更好（现在这条已经在经济危机的影响下变成比别人做得更多，这样公司才能活下去你也不至于失业）。

这与“过劳死”的解释基本符合——“在非生理的劳动过程中，劳动者的正常工作规律和生活规律遭到破坏，体内疲劳淤积并向过劳状态转移，使血压升高、动脉硬化加剧，进而出现致命的状态”。记得有哪篇报道用“他们是创造者，也是牺牲者”来形容我们这群从业者，用“超负荷是最大杀手”和“积劳成疾”之类的标题形容日本动漫业这种“鞠躬尽瘁、死而后已”的现象。过劳死，犹如高悬在我们这群可怜的从业者头顶上的一块乌云，同时也是一把达摩克利斯之剑（被狂艹的结果就是你的 LV 玩了命地涨），不知道什么时候自己就会变成照片被人挂在墙上供人瞻仰。所以当年在蕾薇麻生执政的时候，还向国会提交过一份关于增加 ACG 从业者待遇及劳动保障权益的法案，这是让我们这些可怜的淫看到了一丝曙光，但是可惜法案还没开始审议，他就被拥有来自二十二世纪的猫型萝卜的康夫君打败了。所以我们至今仍然在生与死之间徘徊着……

除了健康原因还有意外事故，比如西崎义展老师。他一直身体康健，没想到会在即将过







去的2010年的最后几个月里里突然辞世，实在是让人惋惜，而且去世的原因不是疾病而是失足跌落水……听说他是在东京都小笠原村父岛扇浦冲一艘名为YAMATO的船上准备下甲板游泳时，不慎失足跌落海中身亡的。真是生也YAMATO，亡也YAMATO（西崎义展靠和松元零士老师合作的宇宙战舰YAMATO而大红，就包括在他入狱期间也一样）……

2 动画界需要新秩序！

新年临近，11区的不景气既然存在，其中对动画业的打击更是从财报上就可以看出。前几天，由日本帝国Databank公司经调查统计出的2009年度日本动画制作公司的财务状况白皮书出炉，这次数据的样本为2009年4月至2010年3月对日本动画134家比较有实力的公司的收入、所在地和规模等进行了调查。调查显示，2009年度日本动画制作公司的总收入为1648亿日元，比上年度减少了3.4%，比前年减少6.2%；在进行了收入调查的134家公司中，有38家公司收入增加、55家公司收入减少。大多数公司的收益都在1亿至10亿日元之间，也有四家公司的总收益在100亿日元以上。另外，与帕青哥（赌博弹子机）业界有关联的21家公司中有11家实现了收入的增加，比例较高（庵野痞子的公司就在其中，他们靠EVA的帕青哥机器赚翻了）。

所在地方面，约九成的公司都位于东京都内特别是杉并区（我们公司的总部也在那里）。仅少量公司在东京都外（如京都动画）。超过半数的公司雇员不到十人，近七成公司的资本金不足千万日元，同时满足这两个条件的公司占42%。这样的公司大多是接受“下请”、进行外包制作的末端企业，其中也有一部分是在大型的动画制作公司中积累了经验的员工新创立的公司。最后，创立不到10年、满10年不到20年、满20年不到30年、30年以上的公司分别占29.3%、31.6%、17.8%、21.3%。而以“萌系”为中心的动画风潮正在平息，深夜动画的播放也有着减少的倾向。再加上互联网上泛滥的免费视频网站的存在，依靠DVD销售获得收益的大半这种过去的模式也渐渐不再具有吸引力，在无法聚集出资者的情况下，动画制作也愈发困难。

为什么会这样？业界怎么了？可能有人会发出这种疑问。自『宇宙战舰大和号』和『机动战士高达』之后直到95年才出现的『新世纪福音战士』为止，动画业界再也拿不出一部称得上划时代大作的片子了。本猫觉得如今的日本动画业界所制作的很大一部分作品都已经呈现边缘化，并且被扭曲后已经变得畸形的市场而丧失了自己的“根本”与“核心”。为什么业



界拿不出像“宇宙战舰大和号”那样的作品了？既能让所有人都感到愉悦和为之狂热、动辄让三四百万人守在电视机旁的动画片谁会不想做呢？可却没有人真正站出来拍上一部。究其原因，关键就在于这两部过于强力的作品已经为观众灌输了一种“动画的定式”，观众一旦接受这种先入为主的观感，问题便随之而来。结果便是，被这些作品深度影响的观众，之后便以同样的视点去看所有的动画作品，而他们也确实做到了这一点。在如此的环境下，强调个性的杰出作品自然再无立足之地。

不管你提供怎样的动画片给他们，观众都会按照自己的理解来自行脑内补完，他们判断作品的标准则是它能否满足自己的理解。于是，雷同的作品便充斥业界，除了角色和画法有所差异，这些片子实际上都是一个模子里刻出来的。动画废宅们所追求的是一种看到作品“正合我意”的快感（比如某废宅见到个特萌的动画人物，然后就想当然认为这个妹子应该是），一旦感到自己的观念容不下某部作品，便敬而远之。如今，动画片能否受到欢迎，很大一部分不再取决于影片的制作质量、脚本的张力、深度和戏剧性，而是取决于它能否迎合废宅们的主观观念——妹子萌否？肉多否？糟糕否？（比如市场上很大一部分的肉片、废萌片、甚至凉宫之流也算在其中，不过人家做的质量是好这个不用说）。只要能抓住这一要领，甚至作品完成度不高，有严重缺陷或者刻意去迎合废宅观众的口味弓虽女干原作，只要你肉卖得够猛，让废宅们觉得爽觉得够 YY 这样一样可以上映也照样能取悦观众（一部分），获得收视率和后期的周边回报，如『えむえむっ！』、『ヨスがノソラ』。

那么，他们为什么能够接受一部未完成的作品还乐在其中呢？说白了就是，现在的大部分动画迷看的根本不是眼前作品的内容，他们不过是“喜爱”动画这个表现形式罢了（能够让他们得到满足或者是 YY 的快感）。于是，一些看穿了问题本质的家伙便真的顺着他们来，刻意地迎合这种市场和人群，推出迎合潮流符合“大众”口味的作品并借此大卖，当然其中也有不屑于这种下三滥的手段的去牟取利润，依然坚持着自己的理想和信念在孤独的战斗着的公司，比如宅社和 IG 社。其中宅社登峰造极的便是『婊子姐 & 哥特妹』(Panty&Stocking)。这个片子是近来日本动画界少有的上等片，其风格完全颠覆了近年来日本的作画风格，并以准美式风格进行表现（甚至一集的一个镜头完全 KUSO 南方公园），最开始本猫看到那个片子的台本和设计稿时还以为是宅社开始做美国外包了，结果等后来片子上映本猫才发现，我错了！而且是错得离谱！！这个片子太赞了！从每集的片名到部分画面构图简直宅得一塌糊涂！这才是真正的宅！这个才是真正的动画人

的作品！！

庵野教主过去曾经在某个制作回忆录上抨击过："说到底，他们（动画爱好者）喜欢的只是赛璐珞画片，和裸露上身的美少女罢了。"但我认为他之所以这样说，是因为已经看到了问题的根源。如今什么样的动画都有人看，哪怕作品充满了挑衅性、剧情背离观众的期望、还没做完就拿出来放、甚至只是用莫名其妙的复古画面装逼蒙人，动画迷们都能用自行脑补和过度诠释的能力把它变成乐子。在这种强大的脑补能力面前，演出家不消说自然是束手无策了，就连整个业界都被他们拖了后腿。以前宫崎老爷子曾经说过"我们离银河系的中心还远着呢！"之类的话。是的！像御大这群人，在业内原本应该是彗星一样的东西，每隔两百年才转生一次……哦，错了~是过十年八年才偶尔在业界的中心闪现一回，绝对应该是边缘人种的人。但是如今，这些本该身处边缘的人现在却不得不坐镇业界成为中心人物（而 GAINAX 也是一丘之貉，虽然御大和庵野教主从最开始就很不对付）。这种现象便是一个绝好的证据，它说明整个动画业界已经失去了像『宇宙战舰大和号』、『机动战士高达』、『新世纪骗钱战士』和『天元突破』那样的中心点，也说明现在大部分的动画作品实际上都已经边缘化了变成了可耻的毫无影响的废萌肉片。

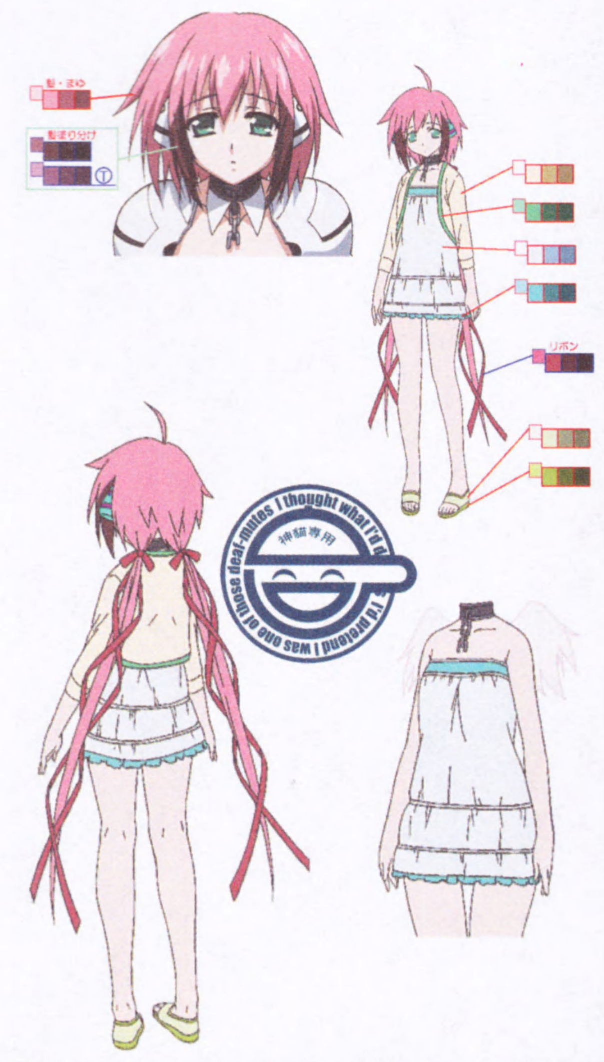
从这层意义上来说，现在的动画作品只不过是在取悦自称喜欢动画的废宅罢了，后者借助丰富的动画观影经验而形成的自行脑补能力主宰了一切。在这种环境下，业界现在应该做的，不是为了满足他们而继续源源不断地生产雷同的动画作品，而是该想想如何确立一个新的"雷同作品"的标准。如果再继续像现在这样只为了保证利润，刻意迎合这群人埋头推出毫无个性的废萌平庸之作，那么真正富有创新精神的人便永无出头之日。此外，为了树立一种新的标准，要树立这种标准就意味着要打破现有的规则，业界也会重新洗牌推倒重来，这种状况就好像 80 年代末宫崎事件给业界带来的影响一般，从业者都要有承受一定风险和压力甚至是生与死的觉悟。新的秩序会建立在血与火的废墟之上，只有拥有鉴定信念和被时代所选中的人和公司才会继续生存下去，为动画业继续书写新的历史……

3 关于某条例的话题

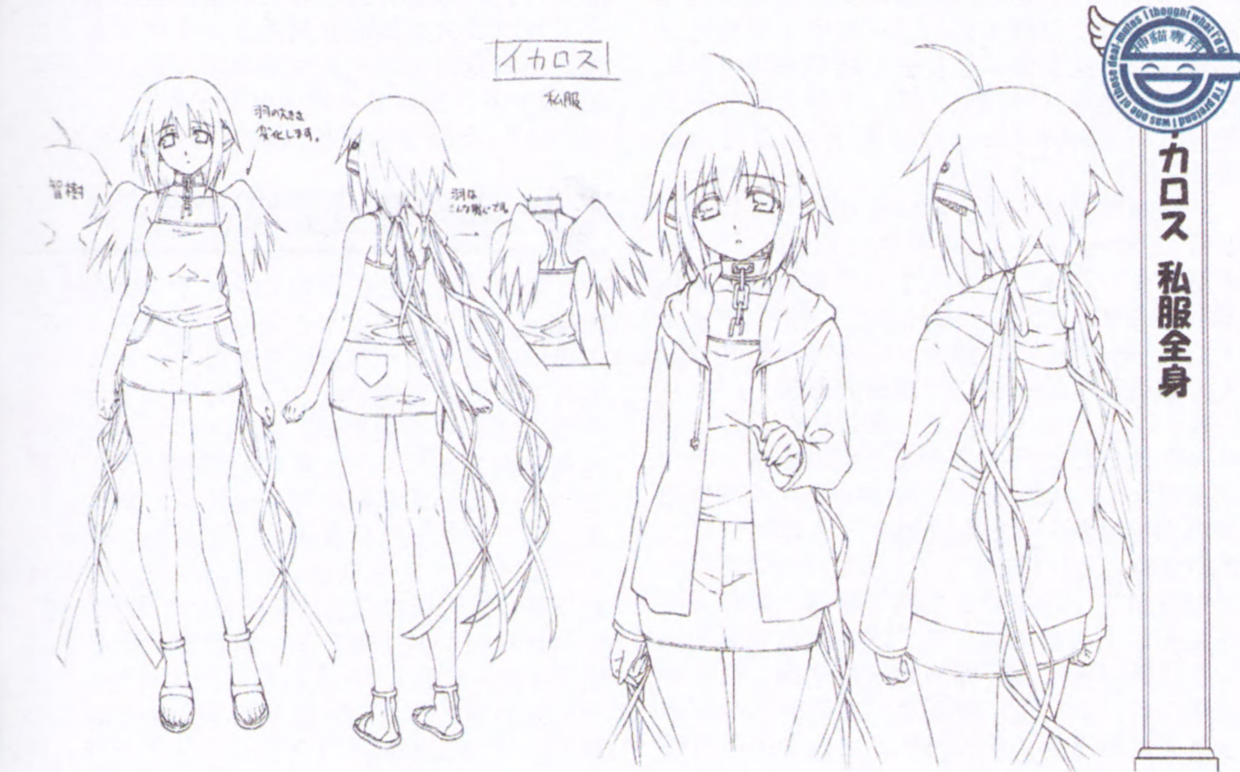
转过头来我们再说说『东京都青少年健全育成条例』修改升级版，这个饱受争议的『东京都青少年健全育成条例修正案』，在 12 月 13 日于东京都议会总务委员会上进行的投票中获得了多数票赞成，这也预示着这项旨在封杀日本未成年人工口动漫和游戏的法案将在 15 日的全体会议上获得通过后生效。对于本次的修正案在都议会和民间组织中有许多赞成的声音，比如 PTA（Parent-Teacher Association 日本家长联合委员会，从业者最强大最邪恶的敌人）之流的组织。

修正案将针对动漫画、游戏等二次元角色的"行为"进行规范，其中主要内容是将动漫画、游戏等非真人作品中，让人觉得"是未满 18 岁之外貌或者行为"的角色定义为"非实在青少年"，而若有任何描述该角色不健全行为的场景（例如挑逗及很黄很暴力的描写），政府便有权加以干涉甚至禁止其出版。简而言之，动漫或游戏作品中若出现了看似儿童的角色，并与暴力和性行为有所关联，政府就可以对其加以限制甚至动用政府的行政手段加以制裁；或者说就是在未成年消费者能够购买到的动画、漫画、游戏及相关的产品甚至是插画中，低龄卡通角色已不可出现过分成人化的剧情（比如啪啪啪、或者隐晦的带有令人遐想的擦边球和暗示的画面，要知道青少年漫画中的人物基本都是属于此类，这是淫民大众喜闻乐见的一种形式），否则就打入对未成年人禁售范畴。将来的青少年向及全年龄向的漫画可能变的更加"和谐"和"健康"，类似『To Love る』、『爆想处女』、『奈奈与薰的 SM 日记』和『IS』等这种有 YY 内容的漫画作品将很可能变成 18 禁……

所以可想而知这个法案一旦通过将会对出版业造成多么大的负面影响，现在市场这么不好，你不卖肉卖萌卖啪啪啪有几个能卖出去的？你以为大家都是鸟山、尾田、富坚老贼吗？你以为各个漫画都是龙珠、Naruto、海贼王吗？







没有销量让我们吃什么？张着嘴冲着北吗？更不要提那些真正成人化的作品了。他们才是最悲剧的人啊！所以法案一经通过，在ACG界引起了入巨浪一般的反对声，由于涉及到干涉创作自由，日本出版商和动漫作家纷纷表示反对，导致此项法案曾在今年6月的表决中没有得到通过。现在面对昨日的审议通过结果，已有包括井上雄彦、高桥留美子、高桥洋介和车田正美等在内的百名在国际上有影响力的重量级漫画大师联名表示反对，他们认为这个法案已经严重限制了他们创作和表现上的自由、甚至是对艺术和宪法的一种亵渎。部分从业人员更担忧一旦法案通过，担当作品审查的审查员的权利毫无制约（因为没有相关法律条款有明确规定去限制和监督他们），会导致他们以个人的喜好和眼光去审评作品从而造成大量不公正及徇私舞弊事件。

而出版社方面更是表示了强烈不满，特别是角川的社长兼CEO井上伸一郎就公开表示对这项法案的不满与抗议，并说他们会以实际行动来抗议这项法案的实施，3天后，角川书店

方面便发出了正式公告将全面退出来年（2011年）春天举办的东京国际动画节的所有展出活动（这个展会的委员会的主席就是石原慎太郎本人，而东京都政府在上面也有挂名……），以此行为来抗议法案的执行。同时井上伸一郎还在自己的 Twitter 发表了相关声明谴责，并呼吁广大同业者一起抵制这项剥夺创作自由的“法西斯法案”。在角川揭竿而起之后，起义就如星星之火可以燎原般发展起来。三大少年漫画周刊的出版社，集英社、讲谈社和小学馆也同样加入抵制东京国际动画节的行列里。除了几个业界领袖外，还有秋田书店、新潮社、双叶社、Leed、白泉社、少年画报社也都加入了抵制联盟。

网民们更是对修改案发起者，同时也是著名的日本右翼份子、激进派守旧派老牌硬宅（他哈『大和号』和『巨人之星』那种热血宅片）和东京都知事石原慎太郎发出了强烈的不满和漫骂声，甚至在 2CH 上出现了要刺杀他的激进宣言（后来还被宅人用『ゴルゴ 13』漫画修改成ゴルゴ狙杀石原慎太郎的 KUSO 漫画）。据还在 11 区辛勤劳动的一位从事漫画创作的朋友说，漫画界前辈川崎のぼる老师（超级系热血棒球漫画『巨人之星』的作者，记住是漫画作者！原作梶原一騎已经驾鹤西游了……），在得知东京方面通过了那个该死的法案之后，怒值全满并且要对外宣布拒绝 2011 东京国际动画展打算颁给他的成就奖，对于这个消息的准确性本猫还保持怀疑态度，不过估计以老爷子的脾气……还真的做得出来。而各大动画制作公司都纷纷开始了挑战，以实际行动抵触这则条例的颁布。

通过后的新法案预定将于 2011 年的七月正式开始实施，相比日本动漫行业的激烈反映，日本游戏业对此项法案的态度暂时不明朗，不过部分国际一线公司如 CAPCOM、任天堂和 NAMCO-BANDAI 等表示虽然对部分作品有一定的负面影响，但总体不大，尚在接受范围之内。

记得一个朋友说，他们那里曾经谈起如果这个法案通过了，那么就做一个更加糟糕、更黄更暴力的东西来表达对这个法案的不满，并让那群家伙见识一下从业人员的决心云云。本猫当时还在想，你又能怎么办？上文说过的日本家长联合会 PTA 是游戏、动画和漫画业的宿敌，他们以致力于消灭各种他们看得不爽的 ACG 为己任，利用毫无限制的绝对权力用各种卑鄙和合法的手段去扼杀整个 ACG 产业。记得我以前说过『银魂』的监督一旦穿上西装打上领带，那么这就表示他要去上战场与强大而邪恶的敌人做殊死的战斗，而这个强大的敌人就是 PTA。与 PTA 为敌已经够意思了，还想和政府为敌吗？



比如早先就宣布了制作剧场版的十月强力新番『天降软妹 F』（そらのおとしもの F），如今更是在官方的 Twitter 上宣布了剧场版将单独播出的消息。什么是“单独播出”，必定十分让人在意——所谓的单独播出就是并不像其他的大型剧场版作品一样，全国各大影院一起公开上映，而是偷偷地指定某一家电影院播放。为什么会这样做的目的想必大家都已经猜到了，就是因为『天降软妹 F』中的啪啪啪各种糟糕猥琐的内容过多，已经明显触犯了『东京都青少年健全育成条例修改版』。为了秉承天降这部作品猥琐到底、糟糕到底的剧情路线，制作方便出此决策来对抗法案。除了这种如革命般的抗议手段外，各位也不要小瞧这些动画、游戏和出版公司，他们也不是弱者，在政界和财政界也是有着自己的人脉网络的。之前说的那些手段是台面上的，至于台下嘛估计大家也都能想的到，例如去带着礼物去某个政界元老那里去装可怜，请很给力的说客去议员那里游说，联合反对党或对方政敌并利用社会舆论和自己掌握的新闻媒体给政府施压等等。那么这场政客和 ACG 界及出版业界的博弈究竟会是一个什么样的结果，到底谁会获胜，就让我们拭目以待吧。

4 照旧是修罗场的悲鸣

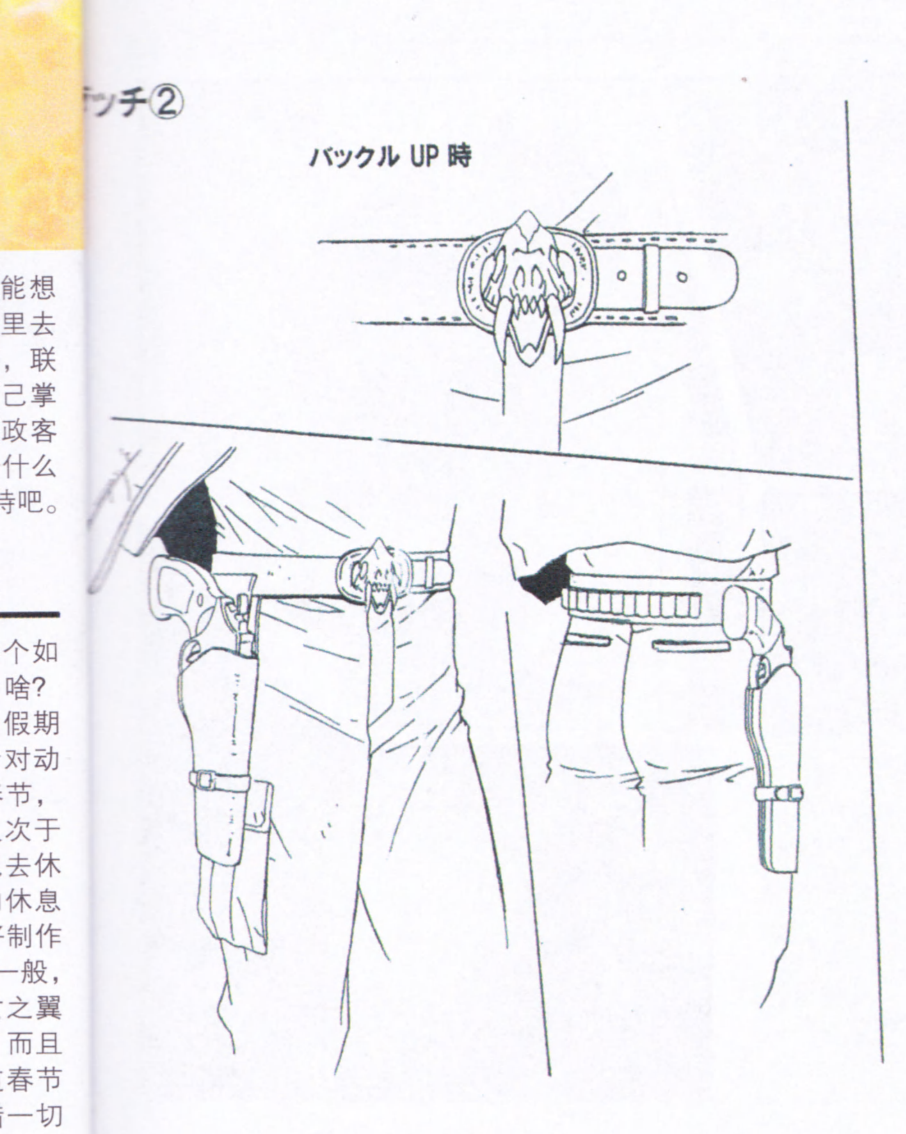
最后再说说我们公司的事。十二月是个如地狱一般的月份，这个月简直忙到死，为啥？还是不是因为两个节日新年和春节！两大假期加起来的时间将近半个月，可想而知这会对动画进度造成多大的影响。虽然日本不过春节，但是他们过新年，而且新年的假期长度仅次于黄金周，而且新年期间他们会不顾一切地去休息（累了一年了不管发生什么都要好好的休息一下），所以十二月底至一月末已经决定好制作的新番和电影版都会在这个时候如陨石雨一般，疯狂地从我们头上砸下来，就好像是死亡之翼喷射出的火焰是 MAP 攻击根本无法回避。而且今年的春节在二月初，因为日本人都知道春节期间是几乎没有国人干活的，而且会不惜一切

代价回老家和家人团聚，就算你想干也找不到那么多的人。何况不少人给再多的钱也不干，如果你非要逼着他干，他大不了留下一句“老子不干了！”后一走了之。

所以有过经验的一些大公司会在十一月末和十二月初把之后几个月的项目单全部发过来，留下务必要在 XX 时间内完成否则你就自宫以谢天下之类的话！所以每年的这个时候我们都会经历一场修罗般的试炼，很多新人都是没有熬过这个坎而泪奔着回老家结婚去了……但是能够熬过来的新人基本上都是有着过硬的实力和如小强一般顽强的生命力和意志力。这种人就是我们的后备军，业界未来的中流砥柱。不止是我们公司这个鸟样子，其他的公司也是一个德行甚至比我们更惨，前几天和南方一家日本公司的朋友抱怨的时候，被他无情地鄙视说你们算什么？我们才可怜呢～『苍穹的法夫娜电影版』这个鸟片子 12 月 25 号就要上映了，但是在 16 号还在玩了命地赶进度做修改，XEBEC 那边更是几个小时一个电话，他那边都快爆掉了。而且这个片子的外发发得乱七八糟，地点遍布中国和韩国各地，简直就是一悲剧啊～！

至于为什么这么长时间没有出现在这本下三滥的盗版杂志上，原因就是本猫被无良的资本家脖子上架菜刀逼迫着在干着两个大项目的工作，一个是听说要在二月份左右上映已经下达死命令要在一月中旬前除后期摄影全部完工的『马哭骡死爱抚电影版』(超时空要塞マックロスF 剧场版）下部（据说之前的那部票房非常的好，让 Satelight 大赚了一笔，所以他们准备趁热打铁拼了命赶工，为了这个项目神棍连某个很有赚头的机设外包都推掉了），以及据说是动画的第三部但是要求苛刻麻烦到死，质量足可以和 OVA 媲美的『黑礁』(BlackLagoon）第三季。







虽然难做，但是看到自己喜欢的作品又再次搬上银幕这个还是让本猫很欣慰的，因为之前本猫也说了最近除了宅社的东西以外，都是一些毫无营养的废萌片，所以本猫会将自己的爱注入到画面之中去。在第三季里我们的发哥出场频率还是一如既往地高，还有香华姐姐的高叉旗袍……口黑口黑！不过我总觉得总监督是有 S 倾向，麻痹的明明战斗动作卡的要求我已经是按照一线的 TV 版标准来搞了，竟然还说感觉不到位，细节还要再加强，娘西皮！你以为这个是啥？ OVA 吗～我就太阳！而且你一下来这么多让我们怎么搞啊～？要么不来卡一个月都没一张，让人闲到蛋疼；要么一来就是 N 个月的量而且还有 TNND 剧场版，搞毛啊！麻痹的！！坑爹呢这是！！！

好了，本期就写到这里，在最后本猫再次祝各位新春愉快～在新的一年里身体健康～财色兼收～ XD ▲



动起来！——东方同人动画简史

■文 / 永恒回忆

Prelude 前言

只要给熟悉东方的朋友们两个关键字："东方"、"动画"，相信大家脑海里马上就会浮现出一个标题——『东方梦想夏乡』。没错，从『东方梦想夏乡』开始，各种各样的东方同人动画计划就冒出了苗头。至今，东方在同人动画这个领域上已经占据一席之地，每年的 CM（东京圣战）都会有新的东方同人动画作品推出，下面就让我为大家介绍一些具有特殊意义的东方同人动画吧。



『东方梦想夏乡』的诞生

关于『东方梦想夏乡』，其实制作它的社团"舞风"当初只是想做一个动画 PV 而已。在 2006 年，该社团发布了他们的动画预览版，不过该预览版长度只有 1 分钟左右，而且素质并不是很高，所以当时并没有引起大家的注意。

而在一年以后，舞风决定将这个动画 PV 转型成为有故事和设定的动画，并在 C74 上进行了宣传，由于当时该社团公布的资料太少，所以反响依然不是很大。不过这一切都在 2008 年的 12 月 8 日发生了转变——

2008 年 12 月 8 日晚上 9 点左右，"舞风"在社团的网页上公开了为该动画配音的声优表——一份豪华到让人不敢相信的声优表——立刻成为了『梦想夏乡』一举成名的起爆剂！根据调查，舞风的官网在 12 月 8 日的阅览数仅为 400 人，但是在 12 月 9 日一下子跳到了 20000 人以上，而且在那之后阅览的人数也一直没有减少！ 相关消息在日本的各大网站（2CH，NICONICO 等等）都迅速炸开了花。

由于事情实在是闹得太大，连东方的原作者 ZUN 也有点坐不住了，12 月 10 日 ZUN 在自己的博客中写下了自己对东方同人动画的看法和对制作社团的一些要求：1、要注明为二次创作（『东方梦想夏乡』在标题的前面写的是"东方动画 PROJECT"）。2、不要进行过度的宣传（"舞风"曾经在痛巴士上宣传过）。3、要限制流通。

Black 黑历史



说到东方的同人动画，『东方梦想夏乡』并不是第一个，真正在此领域创作出第一个作品的，是制作东方同人音乐的大手社团"SOUND HOLIC"。在 2007 年的 C73 上，"SOUND HOLIC"率先推出了他们第一个东方同人动画——『星之记忆』，虽然该动画起用了榊原ゆい和植田佳奈等名声优为动画配音，却因为动画本身的素质加上剧情实在太糟糕而被 FANS 打入了黑历史——要说这个黑历史具体有多黑嘛，先不提那糟糕的作画与扭曲的 CG，就连神主定下来的设定都被大量的二次设定冲洗得一个都不剩了：意义不明的月球舰队 + 辉夜的老爸与永琳的妈妈登场 + 月民组以外的其他角色基本都是打酱油的（帝的那一句："弹幕だ！"足足把笔者笑翻了 5 分钟）……在 NICO 以及其他的相关网站上，关于这部作品的批判也是多不胜数，连制作者 SOUND HOLIC 也在推出了这个动画的 OST 后便对这个作品绝口不提了。

经过这次事件，期待着东方动画化的 FANS 们就像是被当头泼了一盆冷水，对东方的动画化失去了信心。但是就在人们对东方动画化渐渐淡忘的一年之后，同人社团"舞风"便推出了他们的动画作品『东方梦想夏乡』。







看到神主出来说话了，“舞风”自然知趣地遵守，——『东方梦想夏乡』的标题前面立马注明为“二次创作同人”。可是事情到这里还没有结束，看到神主现身，FANS 们的讨论便越发激烈了，当时有一部分厨把 ZUN 的发言夸张地解释为“ZUN 讨厌东方被动画化”而到舞风的官网捣乱，以至于舞风被迫关闭了自己网站的讨论板。

总之，从 12 月 8 日起的短短一个星期内，不管各人对此作品的看法如何，『东方梦想夏乡』总归是进入了大部分东方 FANS 的关注范围内。自然，大家对该作品的期待度也是空前绝后。12 月 30 日，C75 上，『东方梦想夏乡』终于公布了——

“灵梦在准备宴会的时候发现博丽神社的赛钱箱被人偷走了，怀疑红魔馆是犯人的灵梦为了搜索犯人，带上了射命丸与魔理沙来到红魔馆，与帕秋莉干了一场以后发现红魔馆也是被害者之一…没错！这是异变！（爆）……”

在发布当天，“NICONICO 动画”上也出现了『东方梦想夏乡』的本篇动画。该动画虽然在 3 天之后被删除了，但是却留下了在三天内播放 318,058 次的成绩，可见该作品的受关注程度。戏剧性的是，之前在“舞风”的官网与各大网站上闹事的厨们，在 12 月 30 日之后基本上全部停止了活动。至于评价，作为一个同人动画，『东方梦想夏乡』自然不可能是完美的，但是这部作品却超出了大部分人的期待。

『东方梦想夏乡』的作画基本上只有作者时音一个人，但是该作品的作画却超出了一般同人动画的水准，给了大部分 FANS 一个惊喜。虽然人物的作画有些不稳定而遭到了批评，但是背景的作画却得到了观众们一致的赞美，画面上的成功绝对是『东方梦想夏乡』成功的重要原因之一。

“梦想夏乡”的声优阵容就无需多言了吧？豪华到爆的阵容，甚至让很多人怀疑时音当时到底是怎么把这些声优请来的，可惜时音本人对此并没有做过多的表态。（题外话：话说アールグレイラジオ里射命丸的声优也是藤村步……已经定着了吗？）

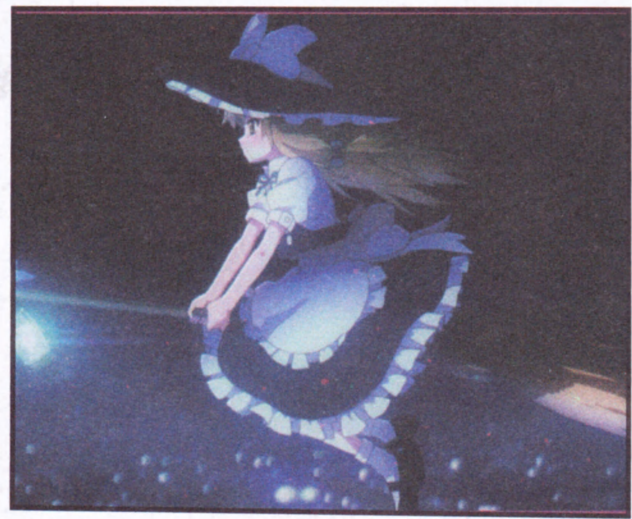
动画在细节方面也很好地还原了东方原设的精髓，灵梦使用的咒符上写着的文字，图书馆里藏书的标题，这样的小捏它在动画里到处可见。这些捏它基本上是懂东方的人就能看懂的，当然，也有一些原创捏它就比较难懂了，比如烧肉定食之类的……有不少 FANS 为了发掘全部的捏它而将这部动画看了一遍又一遍，估计这也在时音的计划之中吧？

关于第二话

在 2008 年推出『东方梦想夏乡』第一话以后，“舞风”一直没有任何动静。经过了两年，在很多 FANS 都以为作者失踪了的时候，2010 年的 C79 上“舞风”终于发布了『东方梦想夏乡』第二话的预告动画。在这个只有短短两分钟的预告动画里，我们看出了“舞风”在动画制作功力上的巨大进步，第一话中被不少人诟病的人物作画在第二话中得到了巨大的改善。在 NICO 上看完了此预告的 FANS 们，都惊喜地为这个预告动画加上了“作画解放”的标签。在预告的结尾，“舞风”宣布『梦想夏乡』的第二话将会在 2011 年内推出。灵梦的赛钱箱到底上哪去了？让我们一起期待吧。









アニメ店长×东方

在『东方梦想夏乡』推出后，其他的社团吸收了“舞风”的经验，也纷纷开始了自己的同人动画制作。在这一两年内，东方的同人动画已经发展到了相当的数量（M-1，东方活动写真馆，东方 PVD 等等）。在这个时候，一个震撼所有东方 FANS 的消息出现了——UFOTABLE（制作了剧场版『空之境界』的动画公司）在『アニメ店长』的 10 周年之际，要制作东方与『アニメ店长』的合作动画。

アニメ店长简介

相信国内对『アニメ店长』这部作品有了解的朋友并不多，不少人都只是从『幸运星』或者『ケロロ軍曹』里面得知『アニメ店长』的存在而已。

『アニメ店长』这部作品是日本著名的动画周边连锁店“Animate”作为自家吉祥物而创作出来的漫画。在 2000 年，大型 ACG 连锁店“GAMERS”的原创角色“叮当小魔女”在日本人气冲天，Animate 被逼无奈只得在自己的店铺里也展开了“叮当小魔女”相关产品的贩卖，深知不能这样下去的 Animate 便开始开



发自己的原创吉祥物角色，『アニメ店长』就是在这样的情况下诞生的。与其他店铺的可爱型角色不同，『アニメ店长』走的是热血搞笑路线，把现实中 Animate 的日常在漫画中表现出来。由于漫画的表现手法太强大，让『アニメ店长』在日本的动画界大红特红了一阵子，Animate 也靠着这部作品着实地捞了一大把。另外，由于『アニメ店长』剧情是基于现实中的 Animate 的故事，于是读者们也能通过这一部作品了解到 Animate 的运营以及文化，据说，有相当一部分人是因为看了这一部作品而成为 Animate 店员，可见这部作品的影响力之大。

如上面所说，『アニメ店长』是动画周边的连锁店吉祥物角色，于是与其他动画的联动便成为了必然。在本节开头部分也提到的，『アニメ店长』在很多作品里都出现过，而且因为店长的声优是热血的关智一，因此在很多关智一出演的网络电台节目与舞台演出中都经常可以看到『アニメ店长』的身影。（顺带一提，关智一也让『アニメ店长』在自己的特摄作品『銀河ロイドコスモＸ』里等过场。此外，『銀河ロイドコスモＸ』的人设与『アニメ店长』的作者也是同一个人。）

看到了这里，大家可能都会想：像这样热血搞笑而且是以现实为背景的作品到底怎么样才能和东方扯到一块呢？以下就让我为大家介绍一下。

内容概要

某日，就在 Animate 的店长兄泽命斗拿着刚刚完成的新动画跑向上映会场的途中，眼前出现了八云紫正在修复的境界。店长在跨越这个境界的时候，在现实世界与幻想乡之间的一个新世界诞生了，同时，幻想乡中的数人也被卷进了这个世界中……

制作花絮

关于东方，其实 UFOTABLE 这间公司的成员有不少人都是东方的 FANS，在很早以前他们就和 ZUN 商量过把东方动画化的事。不过我们的神主对商业化这样的事情自然是不会答应的，于是这件事也就搁置了。可是在 2010 年的『アニメ店长』10 周年纪念活动之际，UFOTABLE 却取得了 ZUN 的许可，制作『アニメ店长』与东方的合作动画（是以注明为二次创作，而且不在自己店铺以外的地方活动为



▲强烈推荐店长的人设作者岛本和彦创作的『漫画狂战记』

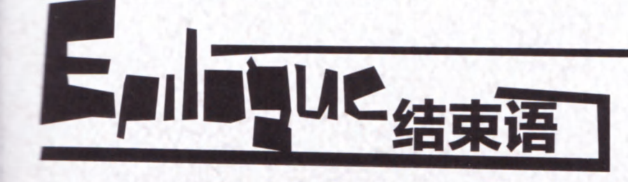


条件）。据说，得到了许可后，UFOTABLE 的成员连夜写出了一本超厚的计划书，让负责人吓了一跳。不过，计划书再厚，本作的时间也只有十几分钟，所以有很多原本的计划都被废弃掉了，比如一些角色的战斗场景，芙兰将池袋的建筑轰爆的镜头等等。而且，作为东方原作者的 ZUN 也给了 UFOTABLE 不少改动的建议。例如，当初 UFOTABLE 制作的动画里有一幕是：被芙兰袭击的店长被赶到的博丽灵梦所救。看到了这一幕以后神主便说："灵梦是不会救人的。"于是 UFOTABLE 马上就把那一幕给改掉了。从这件事可以看出，其实这部动画从某种意义上是由 ZUN 亲自监制，这可是在东方同人动画中史无前例的。

另外，虽然该动画只有短短十几分钟，但是登场的角色却有不少：红魔馆一家，八云一家，命莲寺一家都有出场（其中还有一幕是 ZUN 在与萃香、勇仪喝酒）。看到这里，大家肯定要问一个问题："声优怎么办？"虽然 FANS 们对声优非常在意，但是很遗憾的是，UFOTABLE 并没有公布声优表，只是曾经透露，他们在选完声优时才发现，她们全部都为其他的东方同人作品配过音（果然已经定着起来了吗…）

关于动画的发布

由于 Animate 与神主约好了只在自己的店铺内进行活动，于是这部作品也能在日本国内的 Animate 店铺中进行放映，在别的地方是看不到该作品的。不过不要放弃！面包和牛奶都会有的！！！会有的…会有的…吧？



Epilogue 结束语

放眼望去，东方的同人动画还有很多很多，而且每一年都会有新的东方动画出现。今后，还会有什么样的惊喜在等着我们呢？让我们一起来期待吧。▲





西又葵 Nishimata Aoi

■文 / 完蛋了的国王

以及她前所未闻的六个角色

西又葵，日本 ACG 领域著名的游戏原画家、插画家、同人评论家、COSPLAYER、作词家、实业家、美食家、爱心人士。但首先，她是一个出生于东京都闹市区的 30 岁一代的时髦女性。

她喜欢抛头露面，曾经在『Lovely Idle』的电视节目访谈里大谈绘画心得。去看偶像西川贵教的演唱会时一定要像名人会面一样握手合影，还故意被 fans 们认出来。

她喜欢彰显自我，出道漫画单行本叫『West Again』，意思就是西（west）又（again）。她一有机会就大秀 COSPLAY 表演，还要把自己的朋友都拖下水。

她爱吃，尤其是各地的名小吃和土特产，每次利用商业活动出差的机会总不忘大吃一顿，然后在博客上秀美食。她更爱宠物，自称家里养了多达 21 只猫狗，常人稍微想象一下恐怕就会被杂乱无比、充满异味的房间景象给恶心到，她却乐此不疲的还给宠物拍写真集。

当被问及人生最大的目标时，她回答了两个字：秘密。笔者会心一笑，因为她可以说是业界最没有秘密最透明的画师之一，出道十几年来，她早已把自己的每一面都毫不遮掩地展示在了大众面前。

前所未闻的同人漫画家 Nishimata Aoi

史上最年轻的同人漫画家，不知道有没有这项吉尼斯世界纪录。西又葵开始同人志创作时才 13 岁，这已经是一个令人瞠目结舌的年龄了。

西又葵老家就在东京，家住东京都内的中野区。这个区有两大显著的特点，其一是这里作为全日本人口密度最大的行政区，达到每平方公里 2 万人以上，可以说是一个典型的闹市居住区，城市气息特别浓。其二是中野区历来是漫画家的聚居区，从昭和 30 年代开始就形成了一定的传统，曾经有一段时间各地上京的有志于成为漫画家的年轻人都会先到中野区落脚，当时中野区遍布漫画书店和漫画工作室，被视为漫画家的圣地之一。后来大量动画公司在临近的杉並区设立总部并很快发展成规模产业，ACG 业界在东京都的重心才从中野区转移到了杉並区。在西又葵童年的时候中野区的漫画氛围还是很浓郁的，日本非常著名的中古漫画店まんだらけ的总店就设在中野区，那里是西又葵梦想开始的地方。

小学五年级那年，有一次西又葵到中野五丁目的中野百老汇商场闲逛，这家商场的地下2层到地上4层遍布着各种面向御宅族的商店，其中包括まんだらけ的总店。无意间走进まんだらけ店堂的西又葵被同人志柜台一下子吸引住了，那是她第一次接触这种形式很像漫画，内容却更自由奔放的读物，其中一本同人志令她尤其感兴趣，于是就掏钱买下。90 年代初那段特殊的岁月里，经受宫崎勤事件打击的 ACG 业界呈现出畸形的发展趋势，动画和漫画出版遭遇前所未有的冰河期，美少女游戏和同人事业却蓬勃发展，各种监管措施不断出台，却又都先后成为一纸空文，当时还在念小学的西又葵走进漫画店买下一本同人志，这种事情在现在是无法想象。然而更奇妙的事情还在后头。

把同人志买回家后，西又葵越看越觉得爱不释手，谁都不知道那时她买的是一本什么同人志，全年龄的还是工口的，男性向的还是女性向的，笔者大胆猜测那是本男性向同人志，作者是个女性。笔者的根据是，当时正值男性向同人创作刚刚兴起的起步阶段，由女性漫画家绘制的男性向同人志是一种新潮而时髦的产物，完全不同于流行了多年的少女漫画和 BL 漫画，对一些猎奇心理强烈的女性读者来说，这种类型的作品有着难以抗拒的魔力，阅读这些作品就像是世界为自己打开了一扇通往未知领域的大门，不知不觉间就已经深陷其中无法自拔了。时下这批超大手级别的由女性画师主导的男性向作品同人社团都是从那时起步并逐渐发展起来的，其中就包括西又葵和铃平广。

据西又葵回忆说，同人志上刊登着作者的地址，她犹豫再三还是鼓起勇气前去登门拜访。话说西又葵的处事风格还真是出人意表，在动漫已经在社会上被妖魔化的那段岁月里，区区一个小学五年级生居然敢背着家人去找素未蒙面的同人志作者，简直是件危险到极点的事情，而她却浑然不知。所幸接待她的是一个非常温柔的女大学生，看到门口站着一个上门求交友的小学生，想必更吃惊的是那个姐姐。可能是被西又葵的勇气所感动，姐姐答应跟小西又葵做朋友，利用业余时间教她画漫画，不是随手涂鸦的那种，而是画分镜贴网点的那种正规漫画，还传授她制作同人志的方法和要领，那年西又葵才 13 岁，没多久她就正式出道了。



在不知名的温柔大学生姐姐的帮助下，小学六年级时西又葵出版了个人第一本同人志，接着她跟随刚刚认识不久的同人圈里的朋友一起去 Comiket 摆摊，卖出了人生中第一本书。当时的 Comiket 会场还设在晴海的国际见本市会场，俗称晴海三期时代，场地大小和到场人数虽然只有现在的一半还不到，但对小学生西又葵来说 Comiket 的阵仗已经远远超出了她的认知范围，宏伟壮观的场面强烈震撼着她的神经，当时她就许下心愿将来一定要成为 Comiket 上的强者，把自己的本子卖出一个天文数字来。

再来看看那时候的铃平广正在干些什么吧，小学时的铃平广基本上被置于父母严厉的监管之下，几乎没有接触 ACG 作品的机会，但由于受到正统的美术教育，已经拥有相当扎实的绘画功底了。92 年西又葵和铃平广都升入国中，两人在同一所学校但不同班。西又葵在学校里算得上是个异类，毕竟哪里有这么早熟 13 岁就画同人本参加 Comiket 的女孩子，在同学们眼里，刚进国中就跟很多社会人士厮混在一起画一些不三不四的下流漫画，简直就是个不良少女的典型。当然西又葵与同班同学也聊不到一块，那些还在看少女漫画想入非非的同龄人当然做不成她的朋友，更不用说是志同道合的伙伴了。但西又葵还是渴求能寻觅到同伴的，她既苦恼于自己的野心与绘画水平之间的不对称，急需找到能与自己一起成长的强者，又迫切地想要把参加同人志创作的巨大乐趣传递给身边的同龄人，并一起分享成就感。

恰好这时听说隔壁班级有一个画画相当了得的女孩，因为性格孤僻也没什么朋友，整天一个人对着素描本自言自语。那时的情形仿佛就像『天才麻将少女』一样，扮演加治木学姐的西又葵兴奋得一下子冲进隔壁教室，一把抓起扮演东横桃子的角色、被淹没在同学们的身影中默不作声的铃平广的手，闪耀着火花的双眼直勾勾地盯着对方问到“愿意跟我一起画同人本吗？”既吃惊又感动的铃平广含情脉脉地回答“Yes, I do.”于是两人就这样相爱了。此后西又葵和铃平广亲密无间地携手合作了十几年，直到 2007 年宣告分道扬镳。



，在
厮混
就是
学也
非的
志同
到同
之间
强者，
趣传

当了
整天
仿佛
学姐
把抓
的身
的双
画同
脉脉地
。此
十几



“皇阿玛，还记得 12 年前东京湾畔搔首弄姿的“19 岁美少女”西又……哦不，雾岛优吗？！”

从前有个 COSPLAY 少女叫雾岛优，自称 19 岁（心理年龄），经常出没于一些中小规模的同人志即卖会，也有人在 Comiket 的举办地东京 Big Sight 的天台上见过她，有时她也会去参加 COSPLAY 模特儿事务所举办的模特选拔摄影会。据说有一次她被一家杂志看中，受邀拍了一组泳装热辣写真，杂志的名字不便透露，总之是一本青年漫画杂志，封面是性感水着偶像少女的那种。这位少女雾岛优虽然上不了封面，但好歹也在杂志正文一角里占有一席之地，秀了一下她的泳装身段，并附自我介绍“我叫雾岛优，今年 19 岁，兴趣是 COSPLAY 的说！”杂志编辑追加点评道：“雾岛小姐对各种 PLAY 都津津有味。”好个“各种 PLAY”，编辑同志你故意的吧，不明真相群众还以为是

什么爱情动作片女优访谈呢。

后来雾岛优努力了很久（其实也没有很久，讲故事需要）终于登上了杂志封面，杂志叫做『Pretties3S』，一共 60 页，发行方是一个叫コミックキングダム的同人社团，其实就是本 COSPLAY 同人志来着。这本杂志封面上还印着好几个长相跟雾岛优一样很有特色的少女，上面还写着“绝壁性感的 COSPLAYER 大集合！！”这样的宣传广告语。好吧，不管是不是绝壁性感，这回读者们绝壁要误解我在介绍哪个爱情动作片女优了。大家别误会，这个 19 岁性感美少女雾岛优其实就是西又葵。哇！是不是感觉很吃惊啊（会吃惊才有鬼哩，Wiki 条目里早有了）？诚然西又葵早年化名雾岛优，曾经疯狂迷恋 COSPLAY 这件事在 fans 群体中几乎无人不知，就连 Wiki 里也明确地写上了一笔，不过以上的种种轶事却是 Wiki 里没有记载，或者说不方便记载的内容。其实关于雾岛优，也就是西又葵从事 COSPLAY 活动的轶事还有不少，而且清一色都是负面的，笔者深知这本杂志从主编到撰稿人再到读者都热衷于看八卦新闻，于是就不吝拿出来与大家分享一下。

之前提到雾岛优参加杂志试镜，并以水着姿态上镜，还留下了“19 岁美少女”这类自我介绍都是确有其事，并非都市传说。前文也提到西又葵可能是业界最爱抛头露面，真相曝光最频繁的画师，要知道她长什么样子在股哥里输入“西又葵”三个字马上就有大批真人照片跳出来，根本没有秘密可言。要找到她早年 COSPLAY 的照片虽然小有难度，其实耐心一点的话也能找到不少，甚至还能找到 N 久以前西又葵和铃平广两人身着 COS 装的合影，那



张照片是铃平广绝无仅有的两张真人照之一。

没记错的话两人 COS 的是『Kanon』里的角色，铃平广的脸阴沉的就像一条僵尸，当时就把笔者吓得几天没睡好觉，得益于这张照片让笔者能更客观地写下铃平广的专题介绍，老实说对有些“不识庐山真面目”的女性画师，在为她们撰写专栏时总会多多少少引出一些脑补的内容，潜意识里总想美化一下她们，但看过真相之后笔者对铃平广一文做到了真正的公正客观（笑）。说回西又葵，她以雾岛优的名义大大方方参加各种摄影活动是业内皆知的，以她的长相来说最多只能算平庸的水准吧，再往上说就有违良心了，往下贬低的话恐怕得罪西又葵的 fans 们。以这平庸的长相到处显摆的话当然会招致很多人的非议，平心而论日本人对女性 Coser 的外形还是比较宽容的，遥想 Comiket 上各种天雷地火的 COSPLAY 表演，照样有人拍手叫好，掏钱买写真集。以西又葵的姿色而言尚且够不上惊天巨雷的级别，但总会有看着不爽的人黑她，有关她 COSPLAY 的轶话基本上也都是从这群人里诞生的，这些轶



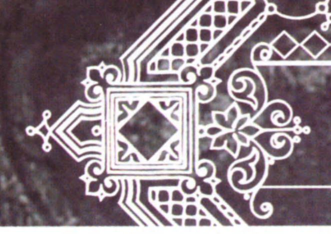
话和其它杂七杂八的传闻一起汇成了西又葵黑历史中重要的一页。

其中一件轶事说的是西又葵和铃平广去参加 Brand New Leaf 同人展，这是 Leaf 社作品 ONLY 的一档同人志即卖会，办了有些年头了，每届举办的时间不固定，但有固定的 fans 群体前来捧场，Leaf 的当家画师们，其实就是“Leaf 御三家”和大阪开发室的两个强者在同人创作领域都极有名望，隔三岔五会亲临 Brand New Leaf 会场造势。西又葵与 Leaf 台柱子みつみ美里从很早以前就是有书信往来的朋友关系，两人交友的经纬下文会有详述。总之 Brand New Leaf 算是为好友捧场也好，算是半个主场也好，西又葵的出勤率是相当高的，而且在两人关系最融洽的那几年，西又葵一直拉着铃平广东奔西走。于是有一次 Brand New Leaf 上两人就穿着 COS 装去了（不知道是不是僵尸合影的那次），结果大批 fans 吓得不敢靠近她们的摊位，性格内向的铃平广难过地当场哭了，此后似乎就再也没看到过她出 COS，久经考验的西又葵则完全不在意这些，之后还是我行我素。

还有一则轶事的可信度也很高，说的是西又葵刚刚商业出道没几年，还是个没多少名气的画师的时候去参加 Comiket，有好几次抛下摊位不顾，兴致勃勃地跑到天台上去做 COSPLAY 表演。有一段时间西又葵的同人社团 JOKER TYPE 和铃平广的 HEART WORK 是合体出战 Comiket 的，申报摊位的时候西又葵是代表人，两个摊位紧挨在一起。西又葵肆无忌惮地丢下摊子去过 COS 瘾，抛下铃平广一个人留守，想必后者也会诸多不满，如果再联想到被半推半就得拉去玩 COS 结果被 fans 们狠狠嘲笑，估计铃平广会打心眼里恨西又葵吧。

时过境迁，现在三十好几的西又葵想再穿起那身 COS 装恐怕从生理和心理上都不允许了吧。但是跟绝大多数羞于谈及自己过去那段不成熟的岁月的画师们不同，西又葵倒从不介意向人提起雾岛优的那段激情往事，除了“个性使然”这四个字外，笔者真想不出应该怎么评价这样一个西又葵。





前所未闻的交友党 Nishimata Aoi

西又葵行走江湖十几年，靠的就是两个字——朋友。

小学时的西又葵就是个不怕生的外向女孩，五年级时主动上门找大学生交友早已成为她人生中的一段轶事。国中时跟阴郁少女铃平广交友的故事笔者虽然做了点“艺术加工”，但其实这两个性格截然不同的人能走到一起是极富戏剧性的一件事。自从踏上同人创作的舞台以后，西又葵就一直在结交各种朋友，彼时的男性向同人志十分兴盛，但同人社团的实力普遍比较有限，没有所谓的大牌画师，志同道合的人之间建立友情相当简单，大家互相串门一起画本子的情况非常普遍。西又葵和铃平广涉足同人创作最初的几年里就一直在到处找人合作出本，这些人里有的还活跃在同人领域，有的已经成为名震一时的大腕，但更多的人早已销声匿迹，默默退出这个圈子了。因为大家实力差距不大，心地又都很善良，不分地域和年龄，相互邮寄作品进行交流的情况时有发生，个别已经成名的大手社团的领导者在当时也十分平易近人。

91年时以Cut a Dash!!的名义踏足同人圈的みつみ美里在西又葵出道的时候已经是个在F&C社打工的小有名气的游戏原画师了，年龄正好与西又葵的启蒙老师相仿。通过一起参加Comiket的机会，国中时的西又葵就主动联系已经大学三年级的美里求交友，有一段时间还相当憧憬这位厉害的学姐，像个小跟班一样追随みつみ美里的步伐，即便是在正式商业出道以后还是不改初衷，处女作『West Again』里收录过美里的贺图，多年来一直被西又葵珍藏。作为礼尚往来西又葵也参与过みつみ美里的名作『漫画同人会』的guest作画。2000年4月Leaf举办第一届现实中的Comic Party时，西又葵拉着铃平广前去摆摊捧场，当时她已经入职BasiL，也是一个游戏原画师了。之后但凡Leaf社办的同人志即卖会西又葵都会出席，而且每次都穿着Leaf游戏角色的COS装为朋友美里壮声势（其实是帮倒忙吧，笑）。当时美里虽然早已贵为业界最炙手可热的原画师之一，但看得出还是很珍惜与这个小师妹、小跟班之间的友情，HIGH起来的时候甚至也套起一件COS装和西又葵铃平广一起疯。据说在某次公司庆典活动上三人曾经一起拍过COSPLAY合影，坊间传闻美里姿色不赖，但无图无真相，笔者不敢下笔断言。

看得出西又葵挺喜欢年长的温柔女性朋友，可能是因为年纪太小的她觉得能够在这些姐姐们身上找到信赖感。不过随着自身年龄的增长，西又葵在同人活动中结识的男性朋友也越来越多了。这其中她与八重川麻寻的关系在前两期介绍铃平广时笔者已经提及过，八重川







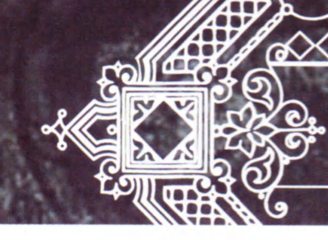
在同人圈里只是个不起眼的小角色，但这个能言善道的男人不是用作品，而是用男人的魅力撩动了西又葵的少女芳心，于是先是从恋人做起，然后发展成了一同创业的伙伴，这就是游戏公司 BasiL 成立的契机。但其实在 BasiL 创建之前，西又葵与很多未来的同僚们就已经是朋友关系了，所以说这些人能爽快地加入毫无背景的 BasiL 完全是出于西又葵个人交情的关系，其中最典型的例子就是铃平广和あごバリア，一个是她一生的闺蜜和欢喜冤家，一个则是支撑着她创业成功的最早的男性伙伴之一。

あごバリア自诩是个文青，大学时写些同人小说在同人展上卖，早就听说过西又葵和铃平广二人组的大名，但真正交上朋友还是在游艺厅里，话说西又葵还真是个百无禁忌的人，瞧瞧这些交友场所。BasiL 创立后拥有西又葵和铃平广两大原画师，独缺脚本人才，于是あごバリア就被拉了进来，再加上搞音乐创作的アッチョリケ，一同组成了 BasiL 的主力开发阵容。あごバリア参与了 BasiL 全部三部游戏的开发，出道作『Bless ~ close your eyes, open your mind. ~』里他是主力脚本师，第二作『21-Two One-』时担任企画和主力脚本，与新晋拔擢的王雀孙合作。而到了第三作『それは舞い散る桜のように』时两人的位置互换，あごバリア只担任助理脚本。其实当时あごバリア与公司的矛盾就已经恶化到一定程度了，被降格为助理脚本师也与之有关。铃平广只做了半部游戏就负气出走后，十分同情铃平广境遇的あごバリア就与八重川发生了一些不快，令他颇感寒心的是力邀他入伙的西又葵要异性没人性，眼睁睁看着两人关系恶化，最终逼走了あごバリア。

离开 BasiL 后あごバリア先是去了新成立的 Windmill 社，在那里写了两部不太出名的游戏脚本，其间 BasiL 的情况已经翻天覆地。西又葵与八重川和他的亲友团关系破裂，带领一班好友们自立门户创建了 Navel，野心勃勃的西又葵想一口气做一部大作来打响新公司的招牌，她一面劝回了铃平广，一面积极游说先一步离职的あごバリア回来帮忙。跟铃平广一样，あごバリア并非不知道西又葵的秉性，只是朋友交情尚在，而且弱小的 Windmill 也不是久留之地，于是就答应出任企画一职，并帮着王雀孙一起写『SHUFFLE!』的脚本，而直到游戏发售时行事比较谨慎的あごバリア名义上还在 Windmill 供职，游戏大卖后才正式跳槽到 Navel。

但与铃平广面临的局面一样，在他离开的这段时间里，其实西又葵早已有了新的嫡系伙伴，自己倒成了后加入团队的外人，在确定个人地位这档子事上 Navel 内部摩擦不断。性格相似的あごバリア和铃平广一直是统一战线，所以在公司决定挪用大量资源设立姐妹品牌 Lime 后，铃平二度负气出走，没多久立场一致的あごバリア也再次与西又葵 say goodbye 成为自由职业者。08 年他与同样从 Navel 公司内部斗争中败退下来的程序员青猫合办了游戏公司 Rosebleu，又吸收了几员 Navel 的弃将，以 Navel 竞争对手的姿态出现，尤其是聘铃平广为处女作的原画师，实际上宣告了与西又葵的决裂。

西又葵之所以敢与强力的合作伙伴あごバリア两次分手，由她一手培养起来的脚本人才王雀孙是一个重要因素。王雀孙学生时代也





Navel 最近几年没有进步的主要原因之一，从这个角度上说，无法摆脱自身平庸趋势，并且纵容平庸化的西又葵难辞其咎。

西又葵的朋友圈里还有一个不可忽略的男性就是アッチョリケ，他是 Navel 的发起人之一，目前担任着公司的代表取締役社长一职，是名义上的公司老总。关于アッチョリケ的资料其实并不多，BasiL 创立时他作为音乐方面的人才被吸收入社，但『Bless』是他的出道作，也就是说在此之前アッチョリケ没有过其它工作经历，也是个菜鸟新人。跟随 BasiL 一同成长并经历了分家事件之后，アッチョリケ与西又葵、王雀孙和担任主美的齐藤阳子四人一同发起了株式会社オメガビジョン，并建立游戏品牌 Navel。アッチョリケ被西又葵推到前台成了社长，毕竟在日本男尊女卑的社会里，男人做社长比女人更有说服力，不过这个社长是否真的有实权外界就不得而知了。在之后多年 Navel 的内部斗争中，アッチョリケ社长一直是个低调的存在，迎来送往的这些员工都是西又葵的朋友，人是她挖来的，也是她送走的，而且人事斗争的焦点从来就与他从事的音乐创作无关，アッチョリケ当然乐得事不关己高高挂起。

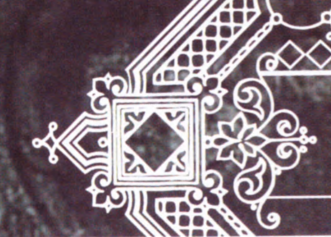
回顾一下从 BasiL 创立到 Navel 最新作『世界征服彼女』发售的这十年时间，人事变动情况的复杂程度绝对不亚于恶名昭彰的 F&C 社，始终作为公司核心的西又葵可以说一手经办了所有的人事更迭。她斗败了老情人，把后者的公司逼上绝路，自立门户，然后通过业界关系网从 Elf、KID、Caramel Box 等等老牌公司挖来了不少人才。同时她又逼走十几年的老朋友，创业伙伴，把所有不服她安排的人统统踢出公司。有人觉得西又葵与八重川其实是一丘之貉，所以当初两人才会一拍即合开起夫妻老婆店，当あごバリア效仿 Navel 的做法大举挖人时，的确有不少人欣然加盟，更有甚者对 Navel 心灰意冷，辞职后竟回到新生的 BasiL 继续帮助八重川。有人说 Navel 在铃平广出走以后就已露颓势，早晚会步 BasiL 的后尘。但至少目前笔者还看不到这个迹象，因为至少西又葵还在不断发挥着她交友党的长处，帮助 Navel 在各条战线上连战连捷，尤其是在每家 Galgame 公司都心驰神往的动画领域，西又葵的个人魅力更是无人能及。

是个喜欢写作的文青，大学毕业后阴差阳错地做了个成人漫画杂志编辑一直郁郁不得志，BasiL 招聘时欣然前来应聘，交谈之下西又葵觉得与他相性很合，于是被爽快签下，立即就做了『21-Two One-』的助理脚本师。

与前辈あごバリア下笔神速，擅长写温馨题材的风格不同，王雀孙素有写作慢，喜欢拖稿的恶名，但擅长写欢乐的段子，写出来的脚本娱乐性比あごバリア要强。あごバリア已经在不同的公司用好几部不同的作品证明了自己的才能，而玩家对王雀孙的评价却一直没有一个定论，有人认为他会搞笑，能写欢乐题材，但不是个全面的写手，再加上拖稿的恶习，实在难堪大用。也有人认为是王雀孙帮助 Navel 确立了欢乐的作品风格，而且做事踏踏实实，帮助 Navel 发展至今没有功劳也有苦劳。事实上，作为创社四元老之一，王雀孙在 Navel 的地位一直很稳固，尤其是在逼走あごバリア后，新入社的脚本师都归到他的统辖之下，能力和地位都不足以威胁到他。脚本团队的平庸化是







早在2001年BasiL刚站稳脚本不久，极有战略眼光的西又葵就找到了一家资历比BasiL还浅的小公司Princess Soft来承担『21-Two One-』移植DC版的工作，事实证明Princess Soft很会钻营，之后几年陆续接下了马戏团的『水夏』、age的『君望』、N+的『phantom』等一系列热门游戏的家用机移植权，很快发展成一家颇有实力的公司，并开始自行开发家用机美少女游戏。

2004年校园搞笑题材的恋爱游戏『爱情泡泡糖』在PS2上发售，西又葵以个人名义担任了该作的人设之职。与安分守己的铃平广不同，西又葵经常私下里与别的公司接洽为游戏做人设，从BasiL到Navel从未间断，铃平广对此一直颇有微词。『爱情泡泡糖』是一个野心勃勃的企画，2004年10月游戏发售的当月，13话的动画版就同时开播了，于是『爱情泡泡糖』成了西又葵第一部进军动画荧屏的作品，比『SHUFFLE!』要早了9个月。

有了这次愉快的合作经历，西又葵不仅成为Princess Soft最重要的座上宾之一，还一举打入了动画圈，与一些制作人和动画监督都建立了私交。半年后，双方趁热打铁，又在4月时将西又葵的一部老作品『Lovely Idol』游戏化，并于之后的06年10月动画化。算上05年的『SHUFFLE!』，以及06年4月的『Soul Link』，西又葵经手的作品已经连续4度动画化，强劲的势头令整个业界对Navel刮目相看。

从成绩上来说，包括尚未播出的『我们没有翅膀』西又葵作品共4次被动画化，其中个人名义作品两部，不包括最新发售的『世界征服彼女』在内，Navel三部主力作品都得到了动画化的机会，这份成绩单并不亚于像Leaf和Key这样的旗帜性大手公司。所以越来越多的人把Navel也归入大手公司的行列，作品被动画化的次数其实是衡量一个Galgame公司经营是否成功的重要标杆之一。能做到这点，有的公司是靠优良的口碑和话题效应，比如Key和Type Moon；有的公司是自己出资自卖自夸，比如Leaf社；而有的公司则依靠经营者的强大业界关系，比如Navel。成也交友，败也交友，作为一个读者和玩家，我们大可以嘲笑西又葵一成不变的画风，也可以批评她功利的交友方式，但谁也不能否认西又葵作为一个靠人际关系起家的经营者是相当成功的。



世界征
得到了
eaf 和
越多的
品被动
公司经
点，有
和 Key
自夸，
的强大
交友，
西又葵
交友方
人际关

前所未闻的实业家 Nishimata Aoi

西又葵的 Wiki 条目里，在头衔这一行介绍里，有“实业家”这一项。笔者虽不能说见多识广，但接触过无数原画师、插画家的 Wiki 条目，还从没有见过有人顶着这个头衔。在汉语和日语里，对实业家的定义可能稍有些不同，但本质上是一回事。所谓实业家，首先必须是企业的经营者，这对一些老资格的原画师来说并不是一个难以满足的条件，众所周知 Galgame 业界很多公司的创始人都是画师出身，这其中也包括西又葵，创始人顺理成章的也就是企业的实际经营者。

实业家有时也会与资本家一词联系在一起，很显然搞实业的都是有钱人，没有雄厚的资金玩不起实业，开发 Galgame 应该算不上实业，如果放到 20 多年前泡沫经济大行其道的时代，各种行业的大手公司钱多得没处撒，于是纷纷进军游戏行业，那些公司的老板们或许算得上有钱的实业家，这种情形就像一些 Galgame 公司背后会有一家实力雄厚的母公司，如果母公司的社长是实业家的话，那 Galgame 公司的社长充其量只是个私营小老板。

当然有的 Galgame 公司经营业务范围可以很广，说白了就是不务正业，这大概能稍微抬高一下经营者的身价，往大里吹那可是“集团公司”啊。笔者第一个想到的例子就是山本和枝，山本大妈在掌舵 Studio e.go! 期间自己还经营过一些别的业务，其中甚至包括卖水产这种匪夷所思的事情（无巧不巧的是山本大妈的水产农产品公司株式会社リュウシステムズ也开在秋田县），山本大妈也不敢自称实业家，那些无非是为了养家糊口而找来的生计，况且山本大妈原本就不是什么商界女强人，经营了十几年还把 Studio e.go! 整得半死不活只好拍屁股走人，水产也没卖出个样子来，简直是实业家失格。

那么西又葵算是哪门子的“实业家”呢？Navel 是西又葵一手参与创建的没错，她不是代表取缔役，也不是社长，但 Navel 是西又葵的，这点谁也没有怀疑过。说 Navel 是业界大手，相信反对这个说法的人也不会太多，这年头大手的门槛已经很低了，Navel 从历史、从作品的影响力、从营收数据等等方面都符合时下 Galgame 业界大手公司的标准，说 Navel 是一家成功的企业并不为过，但这与西又葵是不是实业家并没有关联，之前也说了开发 Galgame 不是实业。于是能成就西又葵“实业家”名号的就只有一些所谓的不务正业的“旁门左道”了，嗯，说得再直白点就是她那点农产品。

当年邀请西又葵出山“拯救”秋田县羽后町农产品的机构叫做农业协作组合（简称农协，英文简称是 JA）。农协分为地方农协和全国农协，地方农协由当地的农民小业主组成，最上级组织是全国农协中央会。日本农协与政府农林水产省有着非同一般的关系，享有各种特权，尤其是在企业经营范围方面。实际上农协会员除了大量农民小业主以外，也有大型农业企业的老板，也就是一般意义上的实业家。此外农协经营的业务不仅仅局限于农业发展，也涉及金融业务（主要是贷款和保险），可以说农协搞的都是实业。西又葵帮助的虽然是秋田县一个小地方羽后町的农产品宣传，但出面邀请的





是秋田县农协而不是当地的农民或者小企业，往大点说这是一次有官方背景的合作，再往大点说西又葵与当地农协建立了长期战略合作关系，因此这是一个实业项目。如果从这个角度来说，西又葵勉勉强强也能算是个实业家了吧。



前所未闻的农民之友 Nishimata Aoi

如果没有西又葵，大概很多喜欢 ACG 的年轻人都不知道秋田县到底在哪里。

秋田县位于日本本岛东北部，西面临着日本海，古时属于出羽地区，也叫羽州，羽后町羽字的出处就与之有关。秋田县是个农牧业大县，稻米产量居日本第三位，木材第四，日本酒产量居第五。秋田有一种有名的稻米品种叫做“あきたこまち（秋田小町）”，这种米米粒整齐、洁白透明，无论香味、白度、光泽以及吃起来的甜度、弹性与粘度，堪称米中之最。而且钙、磷、钾、硒等微量元素，氨基酸、维生素及矿物质微量元素的含量远远高于普通大米。上世纪 90 年代我国引进了秋田小町的品种在东北地区栽种，目前在国内销售的秋田小町大米都是国产的，其实生活在大城市里的人，尤其是喜欢吃咖喱饭的朋友对这种米一定不会感到陌生。

羽后町位于秋田县南部，是个人口不到 17 万的小地方，农业非常发达，盛产秋田小町大米。08 年秋田县羽后町地方上的农协找到西又葵寻求帮助时，力推的第一款农产品就是羽后町的骄傲，秋田小町。按理说这种最高级的大米在日本国内应该很畅销才是，何至于心急火燎的到处寻找促销推广手段。其实问题并不是出在秋田小町的质量或者销售渠道，而是受到日本经济整体低迷的拖累，常年的通货紧缩导致物价只跌不涨，像秋田小町这种高档农产品对于寻常人家来说并不是生活必须品，需求不旺盛，再加上物价连年下跌，使得秋田县终于也要为名特产的销路犯愁了。

当羽后町农协的小业主们风尘仆仆地从东北乡下一路来到东京找到西又葵见面的时候，双方的内心恐怕都十分忐忑。羽后町是为了一



场夏季活动找西又葵画宣传海报的，在此之前西又葵从没有去过秋田县。老实说秋田县没有太多的风景名胜，旅游业不发达，鲜有影视作品会跑到那里去取材，与秋田县羽后町相关的ACG作品尤其匮乏，当地人从来没有这方面的经验，也不懂ACG文化，至于为什么一定要找西又葵，农协的人也讲不出个所以然来。

至于西又葵，在羽后町的农民伯伯们登门拜访之前，除了Navel社的看板美少女以外，她没画过什么拟人化的东西，Navel的橙子看板娘跟水果有关，但水果毕竟不是农产品，要说她在这方面如何如何资深实在太牵强。不过农协的人知道西又葵很擅长画美少女，这点倒是不假，在交流中他们旁敲侧击的询问西又葵喜不喜欢大米，得到了肯定的答复。其实他们的要求很简单，请西又葵绘制一幅美少女插画，用在米袋的包装上就可以，具体的细节请西又葵自行发挥。于是双方一拍即合，作为取材的环节之一，农协邀请西又葵到羽后町一游，感受当地淳朴的风土人情，并参加了那年夏天为了振兴当地人气而举办了一场名为"うご夏の夢市・かがり火天国（羽后夏日的梦之夜市・篝火的天堂）"的活动，为了向西又葵表示出羽后町的诚意，当地的一条街道甚至还被改名为西又街。

返回东京后被秋田农民的朴实和好客深深感动的西又葵马上创作了一幅插画，画中的少女农妇戴着江户时代女性出门在外很流行佩戴的一种叫市女笠的斗笠，这种斗笠经常被田间的劳作者和行路人用作遮阳用，斗笠四周还垂下一层长长的纱帘，一方面可以遮挡女性的容貌，一方面也能防虫蝇叮咬。美农妇手中捧着一束稻穗，身旁还点缀着秋田县常见的梅花和黄莺，完全是一派祥和的田园风光。羽后町的农民们对这幅作品非常满意，很快这位美农妇出现在了当季所有出产的秋田小町大米的包装袋、物流运输的集装箱、以及销售人员的名片上。经过"萌化"加工的大米售价不变，跟往常一样在超市被摆上货架。

话说以前秋田小町也找人做过插画宣传，





画得也是美妇人，广告语还是"由美人种出来的秋田大米"，然而不知为何这种包装的大米却完全不好卖，农协的人当然不知道这是因为他们那些品味老土的像CCAV七套农业频道的拙劣广告没有刺中消费者的G点。西又葵版的"萌米"推出后，各大ACG网站首先进行了一轮报道，接着在当地政府的安排下秋田县地方媒体也大肆宣传起来。嗅到了新闻点的全国性大媒体抱着猎奇的心态加入了第二轮报道的行列，朝日新闻、产经新闻等几家大手媒体分别以"萌米上市"为题发表了专题文章，08年第四季度秋田羽后町的萌米一时间成为全日本的热门话题之一。

大众媒体的力量是强大的，在轮番的宣传攻势下对美少女抵抗力最低的宅男们开始闻风而动，这些从来不过问柴米油盐的家里蹲们纷纷结伴而行或前往就近超市抢购，或在网络上下单预定，一下子就造成了萌米空前紧俏的局面。羽后町大米一度因为抢购势头过于凶猛而断货，宅男们买不到米就在网上发帖抱怨，于是无孔不入的媒体又再次以"萌米脱销，宅男暴走"为题进行第三轮炒作。就这样"西又葵萌米"一直疯狂卖了整整一个季度，后来据统计发现08年秋季收获的秋田小町的销量是往年同期平均水平的7倍之多！人当然不可能消费比平时多7倍的大米，贡献这些GDP的都是人傻钱多的宅男们，有些人一买就是7、8袋，家里又没有妹子帮着一起吃，于是一边打Galgame，一边闲着没事就来三碗，结果吃了一个冬天还没吃完。

羽后町的农民们也挺可爱的，尝到第一次甜头以后就将西又葵奉若神明一般，当地政府巴不得给她塑一个比德川家康公还要雄伟的铜像，感谢她拯救乡亲们于水深火热之中的大恩大德。远近七镇八村的乡里乡亲得知大米卖疯了，纷纷恳求农协出面请西又大神也给自家种的农产品画个插画，期待收成的时候能卖个好价钱。农协于是又把西又葵请去了羽后町，这次视美食如命的西又葵又吃又拿，着实体验了

一把女王的感觉。此后她先后给羽后町观光物产协会、羽后小町野草莓、菅原酒店的“花嫁道中”烧酒、羽后特制咖喱牛肉、小町野草莓蛋糕、樱山会社的羊角面包、以及羽后町产西瓜等十多种当地物产做过“萌化”宣传，插画也从最初简单的外包装插画发展到农产品拟人化的角色设定，外加当地农协的全套萌化 VI 设计。现在羽后町农协会所玄关正面就放置着一个 4×2.7 米的超大“羽后娘”看板。去年 5 月 20 日 –23 日这四天里，当地农协还联合 Navel 在羽后町举办了一场名为“与西又葵一同去插画中的小町羽后町尽情享受一番”的活动，有了之前萌米狂卖的社会效应，这次又是吸引到大量媒体前来长枪短炮，羽后町町长和农协会长简直要乐得爆血管了。

成功救活秋田县羽后町的特产之后，西又葵一时间在日本名声大噪，各种求画的企业和协会几乎要踏破 Navel 的门槛，尤其是 08 年西又葵连续拿下两届 Comiket 授权饮料外包装的绘制权，更是让她的履历上多了一笔 Comiket 官方认可的记载，最近两年像萌干电池、北海道萌布丁、福冈限定版、太宰府限定版萌果子、玉露痛茶、鹫宫神社萌便当等等例子层出不穷，几乎是每隔一个季度市面上就会多出一款打着西又葵商标的萌化商品来。

平心而论，西又葵的画风虽然一直被批评为千人一面，但特点鲜明、容易辨认是她画风的一大特点，正是“好认”这一点十分契合平面广告宣传的要领。而且一个只有赞扬称颂的画师绝对不如一个褒贬不一、极富争议的画师来得有名气，很多人虽然瞧不上西又葵的作品，却牢牢记住了她的画风和名字。短短两年多时间里，西又葵凭着她的手艺，凭着她结交朋友的能力，凭着她独到的实业家头脑，为画师在很多传统行业里创造了优良的口碑。以她为秋田小町画插画一事为契机，甚至产生了微妙的蝴蝶效应，不久前笔者跟一个妹子聊天时听说魔都某地下商业街有一家生意火爆的布丁小店，详细打听才知道原来布丁包装上有西又葵的画，虽然不知道是不是原装正品，但西又葵的影响力显然已经波及到了天朝众的日常生活中，仔细想想，这未尝不是件神奇的事情。

前所未闻的插画师 Nishimata Aoi

2001 年 12 月到 2004 年 9 月约三年时间里西又葵担任了『Men's YOUNG』的封面绘之职。『Men's YOUNG』是双叶社旗下的一本老牌工口漫画月刊杂志，创刊于 1995 年。不过奇怪的是『Men's YOUNG』是一本非 18 禁的杂志，也就是说杂志上明明刊登了大量工口漫，但任何年龄段的读者都可以畅通无阻地购买之，完全无视工口漫只对成人开放的限制。这其实是日本出版界的一大漏洞，事实上杂志在创刊时只要声明是全年龄刊物，即便内容都是成人的，也可以被作为所谓的“非成人指定工口刊物”顺利通过发行这关，在法律不干涉的情况下，业界有自主规制的措施，话虽如此这些措施也不过就是强制杂志在装帧时封面上要盖一层透明纸，以求达到“此地无银三百两”的效果，总之『Men's YOUNG』就是这样一本不列入 18 禁的成人漫画杂志。这里之所以强调杂志是非成人向的，是因为这对曾经长期



担任『Men's YOUNG』杂志封面绘的西又葵来说，履历上怎么描述是一件关系个人前途的事。业界有很多耐人寻味的规则，比方说成人杂志与非成人杂志在业界地位上的泾渭分明，参与到成人漫画杂志执笔阵的一些漫画家，其中有一些画功相当了得，作为插画师来说也是一等一的水准，但除了个别名气大到一定程度的大手漫画家能够得到一般向杂志的垂青以外，绝大多数的成人漫杂志执笔漫画家和插画家都会被一般向杂志排斥在外，其中包括杂志的封面绘师。说句不好听的话，画工口插画和工口漫其实挺贱的，有时候画师出于各种考虑不得不换个马甲笔名以掩人耳目，工口漫单行本上市的时候也会受到各种差别待遇，例如被丢到不起眼的书架然后各种自主规制打码伺候，读者们更是不敢堂而皇之地捧着工口漫到柜台结帐，经常畏畏缩缩下不了掏钱的决心，这也是工口漫单行本销量不济的原因之一。

总而言之一个画师一旦与成人漫杂志扯上某种程度的关系就意味着可能会被相对于里世界的表世界出版社瞧不起（先上一般向杂志，再上工口杂志又是另外一回事了）。西又葵从未遇到过这种歧视，跟『Men's YOUNG』被定性为是一般杂志这一点是很有关系的。当然有时候业界也有一些让人想不通的脑残潜规则，比方说 Galgame 的原画师登录一般向杂志画插画就完全没有身份上的差别待遇，其实根本不用深究地球人都知道 Galgame 一大半都是工口的，但就是因为游戏与平媒出版是两个不同的领域，门第观念淡薄一些，而且说白了 Galgame 公司都是在平媒上投钱砸广告的金主，不让原画师上杂志那不是得罪客户嘛。

其实在西又葵担任『Men's YOUNG』封面绘之前，还有过两任前辈，一个是游人，一个是 CARNELIAN。C 姐就不多介绍了，其实她的例子就很典型，作为 Galgame 原画师在业界畅行无阻，没有哪家杂志社不接受她的插画，西又葵这个师妹也是如出一辙。『Men's YOUNG』第一代封面绘画师游人来头很大，他是著名漫画『樱通信』的作者，被誉为日本漫画界"美少女路线的旗手"，也是使有害图书上升为社会问题的老前辈之一，天朝很多上了年纪的男性漫画读者都奉『樱通信』为成人漫画的启蒙作品。西又葵身后的封面绘画师还有 4 任，其中包括笔者曾介绍过的八宝备仁这样的老牌画师（八宝备仁就是典型的不受表世界出版界待见的画师），现任封面绘是另一位老牌画师 INO，在介绍杉菜水姬时笔者也曾提到过这位杉菜的师父。

担任封面绘的三年间，对刚刚小有名气的西又葵而言是相当宝贵的一段岁月，用她自己的话来说是"印象深刻，大有帮助"。利用这三年西又葵基本上系统地学习并适应了插画的工作方式，而且一上来就是起点很高的封面绘插画，对当时还很稚嫩的西又葵是一次效果卓然的修行。因为笔者目前担任『二次元画刊』的主编，所以深知挑选封面绘的难处，找到合适的画师后主编会根据当月的主题、时令、杂志主打内容等等因素对画师提出各种要求，这比为杂志画一幅命题插画要难，更何况是长期合作，每个月的要求都在变。西又葵坦言接受这份工作一方面是新人的姿态令她对各种工作邀请都没有拒绝的资本，另一方面她对青年漫画杂志颇有好感（参见雾岛优的相关章节），早就想以画师的身份来"趟一趟潭浑水"，谁





知满心欢喜地接下工作以后才知道与原画师的工作差别有多大。压力倍增不说，在体会到自己才能的上限之后还容易产生无力感和挫折感，一旦被杂志社腰斩，短时间里很难缓过来了（其实笔者介绍池上茜时就提到过类似的情况）。那段时间西又葵苦苦支撑，一面继续完善游戏原画和 CG 上色技巧，一面疲于应付杂志担当编辑每个月五花八门的要求，其间她挑战了不少她完全不拿手的角色类型，例如姐系角色。实际上西又葵至今还是不擅长画真正意义上的御姐型角色，稍加回忆就不难发现类似『SHUFFLE！』中红蔷薇老师这样的标准御姐都是由铃平广一手包办的，在游戏原画这块本职工作方面西又葵反正是能躲则躲，不到必要时刻绝对不画御姐，想必当时『Men's YOUNG』的责编一定没少责备她。

当终于熬过三年合作期后，西又葵觉得豁然开朗，自那以后她就成了杂志插画的常客，乃至当家画师。曾经连载于『MAGI-CU』上的『Lovely Idle』是迄今为止这本杂志上生命力最长的一部读者参与企画，从创刊连载到休刊。与铃平广双剑合璧的『公主花嫁』目前是『电击 G's』上最热门的读者参与企画之一，连载已经突入第 5 个年头，眼看动画化在望。除了数之不尽的食品，越来越多的社会组织和公益活动也找她画插画，一会是东京都立川市的魔法都市企画，一会又是预防花粉病的宣传手册。这些年西又葵画着画着甚至画到了国际上，很难想象十年前的『Men's YOUNG』封面绘就是她插画事业的起点。不知是否是『Men's YOUNG』时期的回忆太过苦涩，后来西又葵有很多年都没有再接过封面绘的工作（为游戏做宣传，游戏用图上杂志封面的不算），直到去年 4 月西又葵终于接下了第二份封面绘长期供稿的工作，对象是老牌电脑游戏资讯杂志『Pasocom Paradise』，期限则是一年。没记错的话这本杂志笔者以前在文章里提到过多次，村上水军、桥本タカシ、空中幼彩等人都担当过一年的封面绘画师，可以说『Pasocom Paradise』找各家 Galgame 公司的当家原画师来画封面是有传统的，也可以说包括西又葵在内的原画师们登录『Pasocom Paradise』基本上也是出于扩大自家公司影响力的考虑，与十年前与『Men's YOUNG』合作时的心境完全不一样，当然身份和地位也早已今非昔比了。

未曾想西又葵登录『Pasocom Paradise』的消息刚出，就有大量杂志的读者来信抗议，表示像西又葵这样用“仿制图章工具”上瘾的拙劣画师不配登上历史悠久的『Pasocom Paradise』的封面，要求赶走西又葵。西又葵毕竟是见过大世面的人，区区读者抗议还没有放在眼里过。她跟铃平广一起在画『公主花嫁』的时候，全国各地都有读者写信来批评她说她这种难看的画风凭什么代表自己的老家，话音刚落，乔治卢卡斯宣布『星球大战』纪念画集在全球召集 100 位有代表性的画师，其中就有西又葵的名字。一年前她给自己拍臭美的写真集，不仅如此还给自己豢养的猫猫狗狗拍写真集拿出来卖，当时也有人站出来叫骂，结果全球驰名的 Hello Kitty 找她参加“Hello Kitty 拟人化企画”，那些骂她不务正业的人只能闭嘴。

虽然喜欢一个画师，或者不喜欢一个画师是每个读者和玩家的自由，但西又葵似乎一直在用各种新近取得的成就这种无声的抗议方式一次次向那些批评她的人们证明他们是多么的









自以为是。所以你看，笔者从头到尾一次也没有指摘过西又葵的画风，她的为人处事可以评价，但她的画风画技的确在笔者点评的能力范围之外。而我只能说，我毫无保留地赞美并喜欢着铃平广的作品，同时打心底里钦佩西又葵的能力，她确实是一个前所未闻的画师。

后记 Nishimata Aoi

从第 26 期的铃平广到这期的西又葵，笔者终于了却了很多年以来想要全面、完整记录这两人从业之路的这么一个心愿。在动笔之前一直困扰着笔者的是，“西又葵 × 铃平广”这对创作组合在人们的心目中是如此的根深蒂固，以至于总有一种错觉就是要把两人独立开来分别描述是件不可能完成的任务。但写完之后才发现，原来两个人的人生真的是两条截然不同的道路，西又葵和铃平广，就像交织在一起的两条线，不时交汇在一起，又分别向着各自的方向不断前进着。▲

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 /Eno

对学生族和上班族来说，春节都是让人又爱又恨的日子！但不得不说有假期的时光还是愉快的，可以在 nico 动上面泡个一天也不嫌腻……真是可怕！说来笔者年前时有幸去探访了 nico 动位于东京原宿的实体店“niconico 本社”，虽然只有三楼 goods 周边楼层完全开放可以随便看随便买，但各色各样小电视的吸引力还真是可怕……！ nico 厨们去到东京可千万不要忘记从原宿兜一圈哦！

Nico流行！群雄争霸！ 第 6 回 MMD 杯本选开战！







时隔半年，第 6 回 MMD 杯如期开战！在经历了主题发表、开会式与预选之后，从 2 月 11 日到 2 月 14 日之间一如既往地有许多优秀的 MMD 杯本选参赛作品出现，而 nico 动的 ranking 又一时间被 MMD 杯的作品们大举侵略。本届最终的结果将在 2 月 27 日公布，对 MMD 杯有所关注的读者还请 check！

本届 MMD 杯的三个主题分别为“E”、“感”与“萌”，至今已有相当多优秀的作品投稿问世。其中，在截稿前 mylist 数最高的作品为 E 主题下的“恋天使ルシフェル”（sm13600409），在使用“大丈夫萌大奶”元捏他的基础上又加入了很多节奏精巧的笑点，绝对令人捧腹。而搞笑之余的感情路线也令人赞叹，甚至不免有点感动的元素哦！从元捏他最初投稿至今已经超过半年，Enoch 关联的人气至今仍然相当可观。而“–DDR– 神速ステップ –”则用直球的舞步展现了 MMD 的进化，DIVA 风的初音 model 一开始便相当抢眼，而与跳舞机配合的高速舞步更是绝对地挑战了人类极限。当然，单纯的舞步还不够，舞步之余华丽的画面与镜头感、诸多衍生捏他的登场、甚至初音 miku 的表情也都是这个作品的看点！而 PV 风的本格作品中，ryo 作词作曲的『ハートブレイカー』PV（sm13566126）再次将 Lat 式 miku 的魅力予以展现，纤细的感情与音乐相承，孕育入鲜明的音乐之中。喜欢动画系捏他的同好则不可错过『俺の嫁がこんなに可愛いわけがない』（sm13566983），将俺妹的 OP 以初音忠实再现，连 model 的风格都很有俺妹的味道哦！“物真似恋愛サーキュレーション【化物語 OP 再現】”（sm13567063）则选用了 nico 上投稿的诸多有名的『恋愛サーキュレーション』翻唱，野生本尊降临 + 诸多作品的穿越 + 对『化物语』OP 的忠实再现都直观体现了这首歌的“萌”处，可谓是一记好球！当然，MMD 杯上东方关联也总不会缺席。“MMD モデルで影絵 Bad Apple!! を逆輸入”（sm13595028）虽然题材不新，但将影絵『Bad Apple!!』的角色用 MMD 再现依然可以具有相当的收视率，影绘『Bad Apple!!』的人气至今仍然相当可观。而在上期中曾提到过的英特尔的广告在本次 MMD 杯上也得到了逆输入 P 的青睐，永琳的再现演出与 Enoch 的串场不免让视听者再次感叹 nico 的可能性所在呢！

除了以上介绍的作品之外，诸如加入了四川省高达捏他的『スーパーロボット合戦』（sm13557818）、剧情上相当神妙而笑点满载的『名探偵カイト』（sm13567850）等作品同样令人忍不住点下 mylist 键——每一届 MMD 杯都绝对不乏惊喜呢！



神韵飘渺 仏曲演奏『法界唯心』（sm13449139）



东方 arrange 曲恐怕大家都多少听过一些，但这样充满“和”之深韵的演奏便着实难能一见了。以『法界唯心』为标题的此曲，选用了『法界の火』与『感情の摩天楼』（東方星蓮船）两曲进行编曲演奏，而间奏中则为歌舞伎等舞台中常用以幕间转场演奏时使用的『幕間三重』。在考虑到东方本身游戏的进行风格而制作的 arrange 无不体现了制作者的诚意与细心，而奏者更是日本传统乐器上的职业人士——担当三味线的杵家七三在该领域从艺多年，有着丰富的海内外演出经历；而担当篠笛、尺八部分的竹井誠也同样来头不小，还曾经参与过『幽灵公主』OST 的演奏收录。实际上，这并非两位老师初次的 nico 动演奏动画，先前在 2010 年 3 月投稿的『幻想郷最速の邦楽演奏 ～あなたの町の怪事件～』（sm10089998）中也曾披露过其充满厚度的演奏。而本次的新作『法界唯心』之所以大红大紫，除了本身极高的 arrange 素质与独特的音乐氛围之外，恐怕还有蝉丸 P 的加盟所纳入的新的音乐厚度。众所周知，本职真的是某寺庙住持的蝉丸 P 一直以佛具演奏等活跃于 nico 动，而此次蝉丸 P 也采用了馨子、錫杖、木魚等佛教用具为三味线与笛的演奏加入了打击乐器的色彩，使得作品无论从音乐还是视频的完成度上都高于先前的『幻想郷最速の邦楽演奏 ～あなたの町の怪事件～』。







最后值得一提的还有担当先后两作的企划、统筹的藤山晃太郎氏。凭借“【新ジャンル】ダブルラリアット 回ってみたでござる【回ってみた】”（sm6745264）nico 动出道的他作为职业的手妻师（“手妻”为日本的传统艺能，范围较广，在此姑且可以理解为江户古典魔术），在 nico 动的活跃除了传统技艺的表现外，还有包括最近大热的“大丈夫萌大奶”Enoch 捏他的真人版演出（sm12323539）的许多奇妙的投稿，着实也是一位氛围独特的 up 主。而正是有着这样的 nico 厨在，才使得明明以 otaku 文化为主的 nico 动也得以染上如此充满和风美感的韵味。以这些关联动画与此次的『法界唯心』为契机，相信也会有越来越多的 nico 动年轻的视听者读对这些传统的和文化产生兴趣吧。



在上一期中，笔者介绍了一些在 nico 动人尽皆知的经典舞段元捏他，而本期中则要着重介绍那些有萌有软有绝对领域的舞手！做好巡回 mylist 的准备了吗？



DANCEROID

community/co118361
tag：夢のユニット

提到舞蹈类别怎么能让 DANCEROID 缺席？于 2009 年 11 月组成的这个组合初期三位成员均为在舞蹈类别始终拥有着相当高人气的舞手——愛川こずえ（mylist/8105413）在上一期中便已提到，一直活跃在舞蹈类别的她凭借『ルカルカ★ナイトフィーバー』的舞蹈（sm7517202）而彻底走红，充满动感的舞步和清爽有力的动作足以给人留下深刻的印象，而至今已经有 68 部（实际数量大于此）投稿作品的她，着实是舞蹈类别数一数二的舞手。而如果说愛川こずえ是火的话，那么いとくとら（mylist/6819821）便像是水或冰一般透明。在她的代表作『ストロボナイツ』的舞蹈版（sm7657527）中，白色轻薄的连衣裙、白色的长袜、干净的双马尾和美丽的笑容，都足以净化心灵一般清爽。而她的舞蹈也总保持着和她本人的印象相似的透明感，不会过分有力也不会过分柔软——不过鉴于いとくとら过于纤细的体格，在她的舞蹈作品中也不乏为她会否骨折而担心的留言（笑）。而最后一位的ミンカ・リー（mylist/10295585），人如其名，取自『MACROSS F』的兰卡，而初投稿的作品便是『星間飛行』（sm5726731 为再投稿版，初投稿已被删除）的翻跳。一身女仆装扮外加可爱的笑容，萌度十足的同时更是秒杀无数！之后同样来自中岛爱的『Be MYSELF』（sm6286930）也大获人气，在 nico 大会议中 DANCEROID 登场部分里（nl10470060）也曾有现场演出。三人结成 DANCEROID 之后也曾投稿不少合作动画，如『LOL-lots-of-laugh-』（sm9614960）等作品。有萌有软的这个组合，在这一时期便早已奠定了其不可动摇的地位。

而之后，伴随着 2010 年 7 月ミンカ・リー的“毕业”，DANCEROID 举行了新成员的选拔活动，并迎来了三位新成员——柚姫（mylist/22495612）、COCO（mylist/21349092）、まぁむ（mylist/21668638）的加入。鉴于三人均为参加 DANCEROID 后方才开始 nico 动舞蹈活动，因而比起前辈们而言人气略欠一筹。但进入五人构成后的投稿作品『メグメグ☆ファイアーエンドレスナイト』的五人组版（sm12579642）依然连续十天霸占每日综合排行榜的第一位，如今亦是值得期待今后发展与活动的舞蹈组合。









ケミーキラー

mylist/12315422
tag：人類には早すぎる動画

在 2010 年 7 月，一个 niconico 化妆生放送在网络上引起轩然大波，不仅在日本的网站上广为转载，在国内的网站上也经常会看到那令人不敢相信是同一人物的“化妆前化妆后”的对比。而那位以男人般的豪爽感进行传说中的生放送的生主，便是ケミーキラー组中的アキラ（通称キラー）。或许很多人是从这个化妆生放送开始知道ケミーキラー的存在，但这由アケミ与アキラ两位少女组成的舞蹈组合实际上早已颇有名气。夸张的舞步，毫无淑女感的动作，一些利用摄像头镜像效果制作的即兴舞蹈……虽然都是不那么精致美丽的作品，但却有着极强的感染力和笑果，令人过目不忘。而两人同时跳舞时，アケミ往往用短发 + 女仆装示人，而アキラ则是以长发 + 体操服登场，以这个方式分辨两人也相当便利！

在本期的 DVD 中附录的为两人早期的人气作品，分别为『荒不思議あ☆ゴメんちゃ～』（sm6476501）与『ダンシング☆サムライ』（sm9105993）。疑似加入了快进效果的舞蹈动作上笑点满载，与音乐搭配起来更是令人捧腹！虽然有点“上级者向”，也有 tag 称其为“对人类来说太超前了的动画”，但也同样是“能让人元气起来的动画”哦！

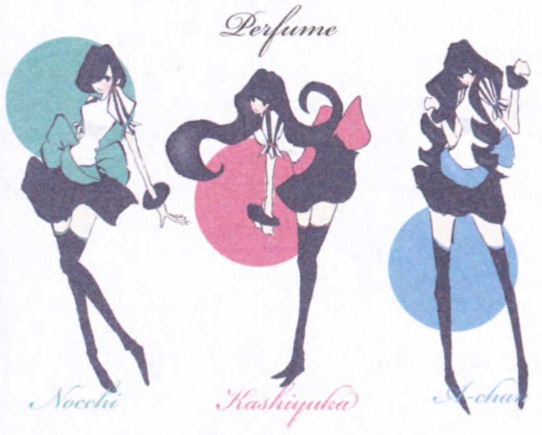




セラミクロニ（CERAMICRONI）

mylist/21200757
tag：野生的 perfume





三人女子组合 perfume 凭借轻快的电音与独特且漂亮的舞步广为人知，而在 nico 上模仿她们的舞蹈组合也人气颇高。其中最为人熟知的还是男子三人组的 perfume，但在这里将要介绍的则是同为三位少女的组合セラミクロニ（CERAMICRONI）。从去年夏天开始投稿的她们，果真如野生的 perfume 一般，从发型到身型都极为相似之余，连三人的服装都在统一的同时又有所差别，完成度之高令人赞叹。当然，笔者看得最开心的还是三人都完美度十足的美腿！漂亮的舞姿爽快的动作，外加上翻飞的美腿（？），简直是治愈的源泉！

Nico新闻！ Niconico大会议全国巡演完美落幕！惊人的消息也不断

2 月 4 日、5 日连续两天，在 JCB HALL 开催的“niconico 大会议 2010-2011 全国巡演 FINAL ～感谢 100 万人～”（ニコニコ大会議 2010-2011 全国ツアー FINAL ～ありがとう 100 万人～）完美落幕。从 2008 年开始的 niconico 大会议的活动，随着 nico 动音乐关联类别（翻唱、舞蹈、VOCALOID 等）的人气飙升，从 2010 年起也越来越多地纳入了人气翻唱歌手进行现场的音乐演出。虽然无论如何也算是外行级别的出演居多，但从这次全国巡演看来，还是不可否认 niconico 大会议的素质也在逐次增强。除了惯例的人气翻唱歌手ちょうちょ、うさ、Gero、蛇足等之外，超实力组的 MARiA，以及曾经在『Angel Beats!』中担当 GDM 的一代主唱代声的 marina 也随着与 DECO*27 的合作加入到 niconico 大会议的舞台之上。而初音 miku 的首次大会议登台更是为舞台增添了一股难以抵挡的热气！可惜的是随着 niconico 大会议 LIVE 部分越来越高质量，生放送视听也从以往的无料在去年夏天便改为了付费有料，对海外视听者而言还是多少增添了一些操作上的麻烦。

当然，在此次 niconico 大会议上也宣布了许多振奋人心的消息！首先对于海外 fans 而言最为开心的自然是 2011 年初夏 niconico 大会议将首次征战海外，目的地自然是宝岛台湾！海外征战也为大陆的 nico 厨们带来了一点点希望的曙光，当然在那之前我们应该先祈祷 nico 推出不被大陆墙的简体中文版网站再说？除此之外，由手塚真监督的电影『動画探偵ぐれいと・すぺしゃる ニコニコ連続殺人事件』将启用 nico 动知名的用户，NICO NICO D@NCE M@STER、niconico 音乐剧也将推出全新活动。而通过手机视听生放送、接通生放送主的服务也启用了 GACKT 拍摄电视广告，并于日本全国放送。越来越多的活动彰显着 nico 文化愈发走向主流，并正在引领着日本年青一代的娱乐生活。

NICONICO

Nico 访谈!

CAxis interview

如今在 nico 动活跃的华文圈制作者越来越多，而近期兴起的新锐 PV 制作团体 CAxis 便是其中极为惹眼的一支！以绘师轨迹为中心的这个（全妹子阵容）团体在 PV 制作上的幕后与心得等本期均将悉数展现！还请多多支持她们在 nico 动上的活跃哦！



OurList【mylist/20625676】
轨迹 pixiv > id=627859
大夫 pixiv> id=931492
http://wudafu--zutahuahai.blogbus.com/
胃 pixiv> id=611951
kumowa pixiv> id=371502
可　乐 pixiv> id=1076409 http://hi.baidu.com/banysun/
ST pixiv> id=406042



二次元狂热：请麻烦各位首先自我介绍一下 ID 和担当的制作部分！

轨迹：大家好我叫轨迹…！我负责联络，接活儿，前期，分镜，设计稿，后期……我什么都打些杂儿…！

大夫：大家好我是大夫，担当部分是设计稿，颜色指定，分镜，修型等等。

胃：大家好我叫胃（抱歉名字很奇怪），主要负责是给草稿描线上黑之类的，此外有需要的时候也是什么都干。

云和：大家好，我叫云和～一般在投稿的时候都用 kumowa 这个名字，担当是平面设计部分～人手不够的时候也打些杂！

可乐：大家好我是可乐，是真正的打杂儿～

ST：大家好，我是 ST，主要负责的是文本翻译。偶尔会去帮忙整理素材和打杂(^q^)。

二次元狂热：请问团队最开始是因为什么契机组成的呢？如今主要的活动是以制作 PV 为主吗？

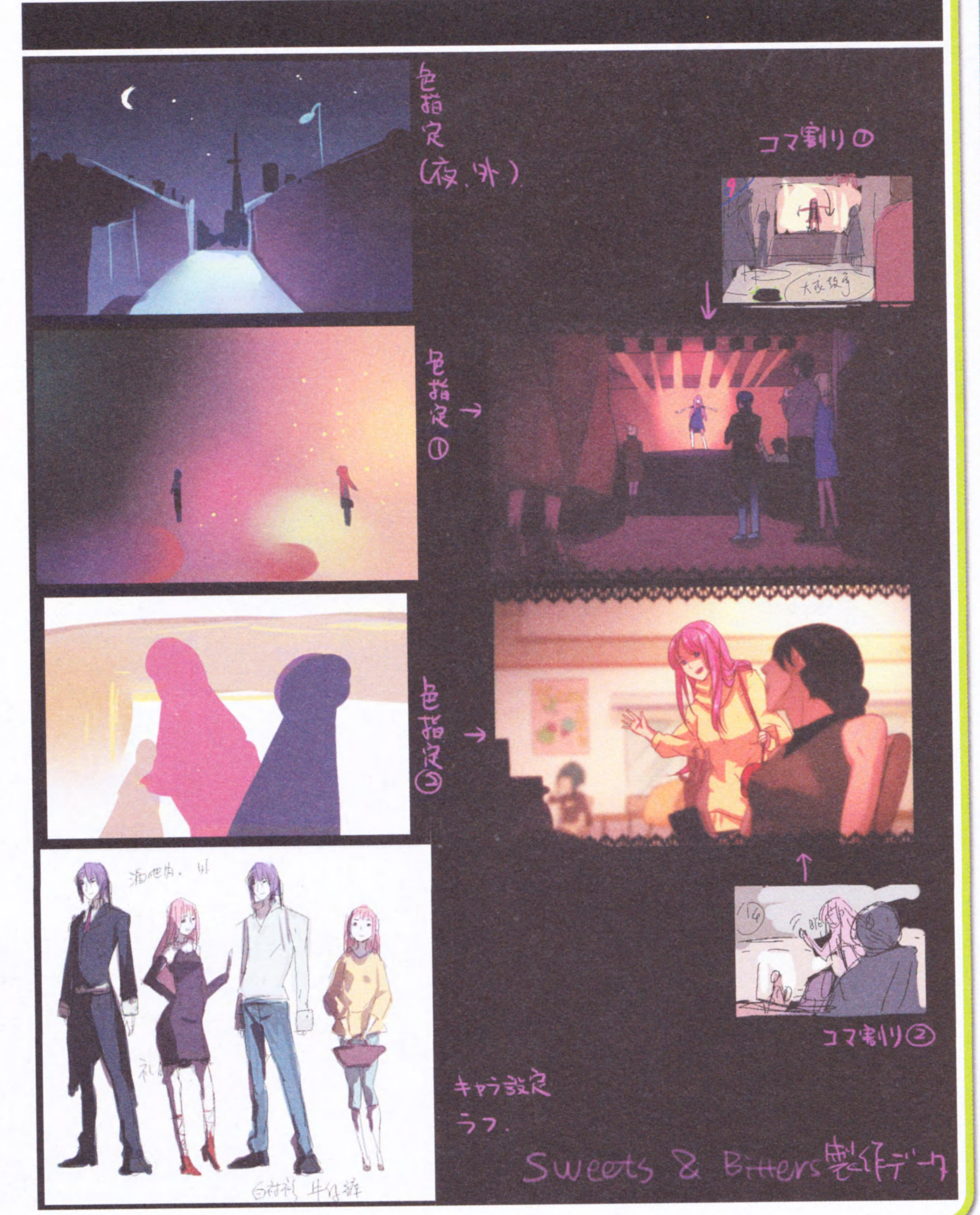
轨迹：最开始只有我一个人，实在是太累了我就想找好碰友们一起。问了一下喜欢画画，喜欢 V 家，对 nico 活动也比较有兴趣的朋友们，大家每个人都有不同的专长，互补起来 PV 效果会更好，就结成了现在的团队！团队活动基本上都是 PV。成员个人也有接一些 nico 上用的插图的工作。

二次元狂热：轨迹最初在 nico 上投稿的ハチ的初音曲『リンネ』的 PV（sm11653171）时已经给很多视听者以非常深刻的印象。关于『リンネ』本身的解读和 PV 中想要传达的讯息有什么值得一提的吗？

轨迹：其实我个人对『リンネ』不是很满意…要不是那是我第一次投稿，我没有料到它能获得比较多的视听，我是断然不敢擅自诠释**ハチ**大神的曲子的……

为什么画了两个主角是因为当时是一个翻唱歌手他想要原创角色，我就加了一个……大概讲的故事就是一对 real 充（爆），男人花心，女生就把他杀了。然后那女生忘了这件事情，还在不停地沿着环状线寻找自己对那个人的爱情。但是当她找到的时候，就会想起当时那个男人背叛她的场面。于是她再次杀掉这段记忆。忘掉了之后又继续追寻爱情，于是再一次的沿着环状线寻找回忆。

…想起一个花絮。当时做的时候从网站上查了歌词。有一句是：赤の手首携えて＞鲜红的手提着首级，也就是赤の手 / 首携えて。我没注意就随便给了一个人走路的特写。直到做 koman 的 PV 的时候，有一句"僕の僕のこの左の手首から"。他解释这一句的时







候我才猛然醒悟，那句不是“赤の手 / 首携さえて”而是“赤の手首 / 携さえて”…本家姑娘左手腕上带着一条红绳的……

从此开始我再也不敢相信网上翻译，就找了 ST 君帮忙考证歌词。

另外因为这是我第一次做 PV，跳出来的错误，提示，什么都不懂，弄得乱七八糟出了各种问题。为了赶上截止日期最后 3 天 3 夜没睡觉，把我爸妈都急哭了，我也体会到了什么是濒死的感觉……不过有了这次经历之后我变得有耐心多了。

二次元狂热：看来真是充满血泪的体验…于是这次的新作是与こまん合作的原创曲（BadBye，sm13560654）的 PV，在制作进行上会有很多之前不同的部分吧？

轨迹：是的，这次总算有了一些经验。

こまん桑对曲子提出了很具体的要求，这给我们制作减轻了不少负担。最后传到nico上，大家也都说 PV 和曲子很配，很合适这样。还有这次是大家全体分工制作，有条理了许多，质量也得到保证。总之是全员配合得出的成果！！

二次元狂热：的确这次的新 PV 感觉整体的完成度和画面感都增强了呢。不过对于外行人来说感觉 PV 好像很难做……

轨迹：其实并不难！做一个相对复杂的 PV 最重要的是坚持和毅力……毕竟是映像，制作周期比较长。心平气和的坚持到底非常重要。如果不能规划好时间，就会损害身体健康（严肃）。

所需软件——绘画软件：什么都可以。后期编辑：After Effects，以及它的常用插件。视频转换软件：在 nico 有エンコ（エンコード）师这么一说，就是专门把制作好的动画转换为适合在 nico 播放的人。PV 动画一定要找一个好エンコ师。软件推荐ニコニコエンコード和つんでれんこ。

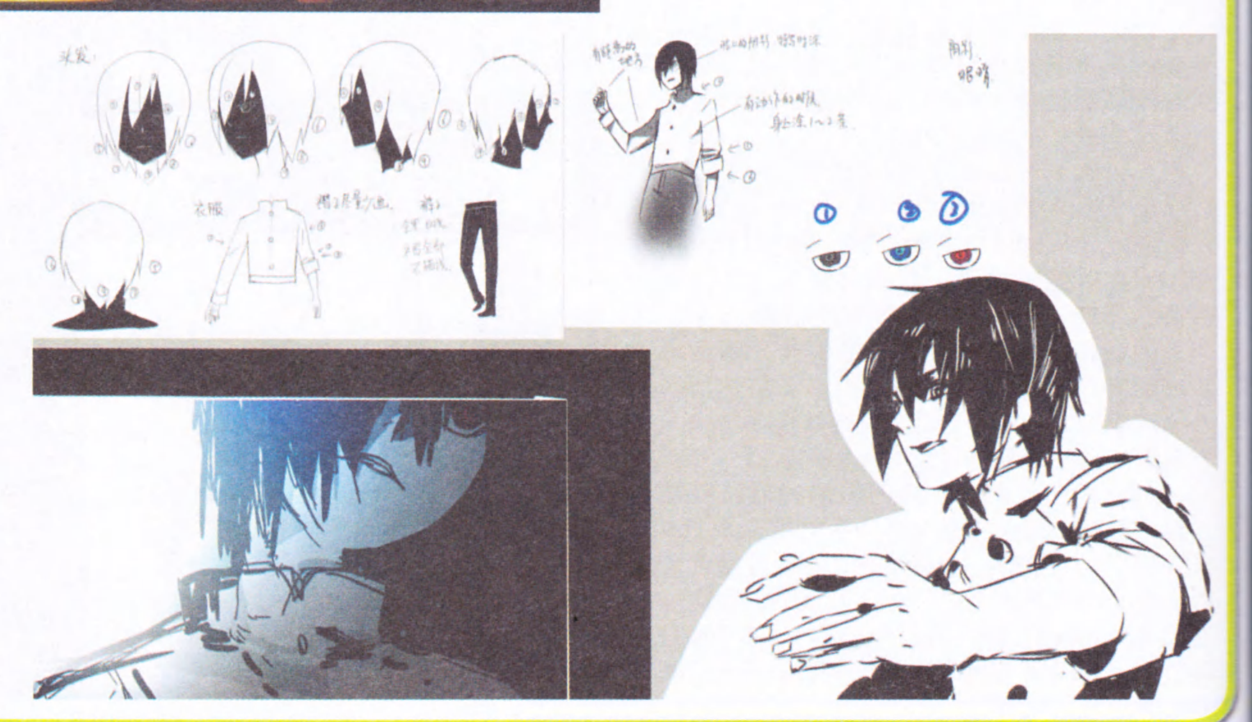
流程——听取本家歌提供师的意见→整理歌词和作者要求→前期设定和分镜（以上部分是我和 ST 的工作）→详细的草稿，以及色指定（大夫）→大家一起开始画无穷无尽的图片……（全员）→准备设计类素材，文字排版，歌曲的 LOGO（kumowa）→同时开始后期可以保证进度。AE 的工程文件动来动去很不方便，容易出错，所以我就一个人包揽后期，然后途中经常给本家作者看一下，有不满意及时修改。最后 PV 完成，交活儿，协调好エンコ。这方面我每次都是作曲的人帮忙找的エンコ师……我学了很久都学不会（软件白痴）。

负责一点的话，up 后宣传也要给力。在推特上让你的好朋友们帮忙推一下，或者是在 PIXIV 发个链接之类的。

虽然说是因为喜欢才做 PV，但是真的又累又不挣钱……做了这么久的作品还是希望更多人来看到。我们也就图个再生数了 TVT

二次元狂热：的确呢，在 nico 上免费看到大量精彩的作品真是每每都要感叹……作为作者来说虽然很辛苦，但看到大家给出好评价也会感觉满足了吧？

轨迹：大家给出好的评价的确高兴！！！こまん桑的曲子排到过第一，现在已经入殿堂了，作为 PV 担当我们也觉得很开心 ><



CAxis interview



恩…接下来我们也会继续在 nico 的 PV 活动，借这个风水宝地我，发一下小广告儿！诚聘绘师，2D 背景师和 3D 师，喜欢 V 家，服从制作周期安排。有意加入者请将作品和联系方式发送至 trackto@qq.com…！另外…我们…没有酬劳（萎）！

二次元狂热：大家都是凭着一腔热血在做的嘛！也期待在 nico 动上看到更多国人的活跃！

轨迹：今后也请大家多多支持 CAxis…！

CAxis 结成四个月，完成了两个 PV。分别是こまんさん和ゆう十さん的曲子。他们二位也发来了给读者的讯息！

BadBye（sm13560654）

こまん（mylist/9700417）：稍微有些过激的演出虽说是全新的尝试，但这个作品中还是加入了我们许多的思绪与讯息。而那一切都化为了您所看到的形态，真的非常开心。非常感谢！

还有的米（comment）说什么“做这 PV 的是中国人吧……”结果就有别的米说“中国怎么了，好作品是不分国界的！”都喜欢 V 家的人虽然国家不同，但是在这个平台上我们被认同真的超开心 > <

但是掏心窝子说话，还是觉得付出略大于收获……

胃：平时都是在 nico 看各种曲子 PV 翻唱的这次看到有参与的动画上去了特别感动……

云和：其实能锻炼到能力我就满足了，我当初加入的主要目的就是想锻炼下能力，当然看到再生数高也非常高兴！

大夫：真的感觉很神奇！这就是大家的力量啊。特别感叹，尤其是很佩服轨迹。

云和：嗯，我也是超级佩服轨迹，我自己的话是无法为喜欢的东西付出到这种地步的。

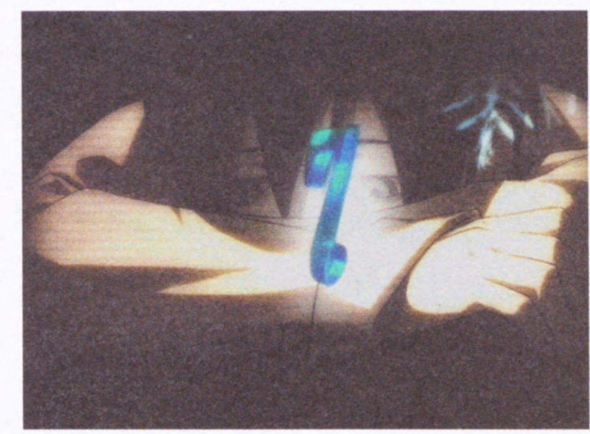
可乐：能看到自己参加的 PV 真的觉得很开心 XD

ST：最满足的时候就是自己辛苦努力做出来的作品被大家认可的时候。内心的满足感把制作时候的辛苦都冲刷掉了 ww 很佩服组里成员们的耐心！我总是中途半端所以看到大家都这么努力羞愧极了 ^q^

轨迹：很感谢大家的合作。我没有大家是做不成 PV 的……！







Sweets and Bitters（尚未发表）

ゆう十さん（mylist/21855524）：在制作的时候，我抱着“希望收听此曲的诸位，都能体验双方同甘共苦的美妙的恋爱”的祈愿。希望大家能在感受 PV 的同时去听、去想象，并且乐于其中。▲

東方百合郷にようこそ！

——漫谈东方百合之系谱（六）花映塚篇

■文·部分插图提供／石马戒严

『花映塚』在东方系列中属于过渡性质的作品，若要谈论『花映塚』的百合，恐怕首先想到的会是四季映姬和小野塚小町这一对板上钉钉的主仆配对，然后会想到受到 ZUN 特别偏爱的从旧作中复活的强力 S 级妖怪风见幽香的一众后宫。之所以说幽香受到 ZUN 的偏爱，其实也是有迹可循的，早在旧作时代，幽香就有十分重要的地位，不仅是『幻想乡』的登场人物，还是 ZUN 参与作曲的西方游戏『稀翁玉』的隐藏人物，后来还与魔理沙、灵梦、魅魔一道成为『怪绮谈』的自机组；东方进入新世代之后，让旧作人物复活的声音一直不绝于耳，其中魅魔、神绮、冈崎梦美几位的呼声最高。

可东方陆陆续续地出了十二作，真正让 ZUN 动了将黑历史中人物提携出来的念头的，不过爱丽丝与幽香区区两位。从神主设定两位人物时似有若无的旧作牵连，到明确说“爱丽丝对东方而言是一个特别的角色”、“幽香的战斗力在幻想乡是数一数二的强大”，以上种种皆可以看出，但凡是出自旧作的新人物，定然是 ZUN 心中偏爱的角色。

在 ZUN 的设定中，幽香是一位酷爱花朵的妖怪，以四季都有花可赏为目标，一年中哪里有鲜花盛放，她便迁徙过去，不可谓不风雅；同时她又仗着自身的能力与悠久的年岁，对弱者不屑一顾——在旧作里，面对神绮“你是不是闹得有点过分”的指责，幽香只是回了一句：“大量虐杀也是游戏哦。不管对手是魔界人，还是人类。”因此在二设中常常以猎奇、ドS的形象出现（S 既虐待狂，ド是表示程度很深的前缀，ドS 大概就是极度 S 的意思）。如此极端的性格放在百合中大抵有两种设定，要么是与清纯无暇的小白兔上演虐恋情深的戏码，要么就是应了那句“强极必辱”的老话，看着高傲强大的妖怪露出软弱娇羞的一面，多么的可口！幽香叫得上名字的后宫包括灵梦、爱丽丝、莉格露，其实还有紫、魅魔、魔理沙、梅蒂欣、萃香、白莲等等等等，鉴于这些 CP 只是坊间言谈，并无特别出色的代表作，只能暂且略过。

那么就让我们来看看『花映塚』中的百合 CP 吧！

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play！



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自 :『谧雪攒樱』
作者 : 迷肘 出品 : 隙间方程
http://www.wtf-circle.net

梦里花落知多少

れいゆうか 博丽灵梦 × 风见幽香

NICO 检索 TAG：无

作为维护幻想乡秩序的巫女，灵梦的强大毋庸置疑，幽香亦是官设中S级的强者，这样两位强者的配对虽不是热门，却也有一部分的支持者。其实灵梦与幽香早在旧作时代便已相识，幽香是第四作『幻想乡』的五面Boss和终Boss，灵梦则是兴奋地要去退治恶灵的巫女。两人在幽香的公馆狭路相逢，灵梦开门见山地要跟幽香打架，两人干了一仗之后幽香见形势不妙想要逃跑，此时灵梦对她说："你逃不掉的吧！！就算追到地狱之底也要追！！"幽香回："我才不是地狱人！！"灵梦："不管不管，你逃不掉的！！"就这样两人死磕上了。接下来的最终Stage，灵梦追踪幽香而来，两人又是一番大战。『幻想乡』中的两场战役是灵梦与幽香的初次见面，从后来『花映塚』中幽香的胜利宣言："好久不见了，还在当着贫穷的巫女呢。"以及两人在『花映塚』幽香剧情EPISODE 6迷途之竹林中对战时的对话，可以看出幽香与灵梦早就相识，至于是不是旧作时代就认识的老相好，那也只有神主知道了。

『花映塚』幽香剧情的结局部分，酷爱花朵的幽香来到博丽神社，表面上是赏樱，实际上则是提示灵梦异变发生的原因，灵梦："对了、花啊，花！这些异常的花都是你干的吧？"幽香："这样想的话。还真是单纯呢。但是，灵梦的直觉不是那样回答的吧。"灵梦："嘛，要是那样的话肯定去退治你了。但是、这次的花的异变完全没有头绪呢。"幽香："直觉变迟钝了呢。一向灵感丰富的巫女，如今也不济了吗？"灵梦："什么啊，那种某个老爱乱来的人的口气。"两人的对话虽不在一条水平线上，但却非常有爱。后来幽香见灵梦听不懂她的话，更是直接告诉了灵梦花之异变的根由与要解决异变关键的地点"无缘塚"，"樱花的花不散落的话，花也不会恢复正常。外面的世界的人的数目也是有限的。然后自然恢复原样了……无缘塚的彼岸樱非常的美哦！"桀骜不驯的幽香会对灵梦如此友善，也说明她对这位博丽的巫女存在着相当的好感。在二设中，这一对CP比较偏向于少女情怀的清水百合，同时也有一部分的工口本。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『谣雪攒樱』
作者：迷肘 出品：隙间方程
http://www.wtf-circle.net





れいゆうか二次创作相关 DOUJIN WORKS LINK

▶霊 × 幽ちゅっちゅっ自分用

社团：Bococho-farm

作者：ぼこちょ

顾名思义,“霊×幽ちゅっちゅっ自分用”，就是作者画给自己用的灵 × 幽本。故事说的是一次宴会结束后，灵梦望着一堆的垃圾废物伤脑筋，犹豫要不要立刻收拾，此时幽香前来造访，说要来安慰灵梦，于是画面一转，博丽神社的里间，人类巫女与花妖的啪啪啪戏码上演了……既然作者都在标题里注明了“自分用”，里面自然是充满了各种自我满足的恶趣味，譬如说“幽香碰到灵梦就是受哦！”譬如说作者之前两作画的是扶他本，此次第三本工口本却舍弃了扶他，转投工具。照作者的话说就是他本来便对扶他有些抵触，可是又想画有男◎的工口，烦恼来烦恼去，后来看了 matilda 的『魔法使いさんおしづかに。』，从中得到灵感，接下来的工口本里就借用了 matilda 的本里用过的工具。总之『霊×幽ちゅっちゅっ自分用』是一本为用而用的工口本，作者可以拿它用，读者能不能用得起来就见仁见智了。



はなのなまえ
Oriental demon was twilight phobia.
TOHO Project Fanbooks.

▶しゃんから

社团：L.G.C

作者：Rib:y(uhki)

又是一本れいゆうか的工口本，又是一个灵梦打败妖怪之后被妖怪强上的故事，作者 Rib:y(uhki) 的画风偏向重口味，各种爆乳，各种汁液乱飞，此外还有舔脚与扶他的场景，有兴趣的朋友请键入标题搜索。

▶はなのなまえ

社团：YAYUYO

作者：高虎

YAYUYO 是一位有鲜明个人风格的漫画家，他的画风偏向早年的少女漫画，人物的眼睛朦胧梦幻，几乎被浓密的睫毛全数遮去，画面的用色与构图又偏向童话绘本的调调，非常容易辨认。『はなのなまえ』是 YAYUYO 的第二本れいゆうか本，之前还有一本『みどりもふかき』，可惜网上并未见到扫图，据 YAYUYO 官网上的描述，那本与『はなのなまえ』一样是全彩本，讲述的是幽香与灵梦的弹幕大战，后续的『はなのなまえ』没有了战斗的气息，转而细腻地刻画幽香的内心世界，以及她与灵梦之间的羁绊，虽然 YAYUYO 的故事有点让人摸不着头脑，不过光是看一看那童话绘本般的精致梦幻的画面，便已足够赏心悦目了。



花与爱丽丝

幽アリ 风见幽香 × 爱丽丝・玛格特罗依德

NICO 检索 TAG：幽アリは七色の花畑

幽アリ这对 CP 是原作基础少少，后经过诸多画师力推，最终成为热门 CP 的典型案例。与れいゆうか一样，两人的 JQ 始自旧作时代，『怪绮谈』中，使用幽香做自机的话，来到 Stage3 的魔界就会遇到爱丽丝，两人的对话就是一个性格乖张爱欺负人的ドＳ调戏一个ドＭ的傲娇受。爱丽丝："你是干什么来的啊！希望你再安静一点！！"幽香："我不是来玩的嘛。"爱丽丝："你在这里玩，会添麻烦的。还有别处呢……"幽香："不要嘛，喂。"爱丽丝："知道了……虽然也不算可惜不过就此告别吧！"幽香："哎呀，要玩了吗（大心）好高兴啊。"

看这样的对话不能不让人觉得傲娇就要配厚脸皮啊！旧作时代渊源颇深，后来两人又双双在正作中复活，可是却完全没有接点。不过东方厨的脑补能力是惊人的，没有原作基础尚能 YY 成 CP，更何况是有一点原作基础的两人呢？幽アリ的配对风潮最早出现在 Pixiv 上，画师カズ最早用"幽アリ"表明这一对 CP，并投下了画稿，此后幽アリ的画作逐渐增多，随着这阵风潮应运而生的弄潮者是画师チャりん，同时他也是社团シャこ的主催，チャりん除去在 Pixiv 上投搞幽アリ的漫画，还自娱自乐地画了几本堪称是幽アリ圣经的同人本，C76 时还拉来一堆画师出了一本幽アリ的合同本『幽香とアリスの桃色空間向日葵畑』（能享有百合合同本待遇的 CP 基本上就能算作是热门 CP 了）。





在二次创作中，幽アリ主要被刻画成 SM 的形式，由于幽香给人一种 S 女王的印象，这种印象很难不被带到她的 CP 中来，不过 Pixiv 上的幽アリ SM 投稿倒是在第一张幽アリ画作出现之后三个月才出现。虽说幽アリ这对 CP 充满了 SM 禁忌的气息，但大体上还是相当纯爱的，大概也与主推的画师们多数是纯爱派有关。

幽アリ二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK

▶爱丽丝与幽香

社团：うきぐさ。

作者：うきー

从名字『爱丽丝与幽香』便可以看出本子里画的是爱丽丝与幽香的百合，其中收录了两个清新的小短篇，第一篇『东方绘本 #02』，是作者うきー创作的东方绘本系列中的第二篇，讲述的是爱丽丝与幽香相遇的故事。

在一个晴朗的日子里，人偶师来到可以看到漂亮花田的小山上吃午餐，在那里她遇到了寂寞的花之妖怪，花妖恳请人偶师留下来陪她说说话，人偶师则邀请花妖一起吃饭，两人愉快地吃完午餐，度过了快乐的时光，临到分别时，她们都像对方发出了邀请，迈开了友谊的第一步……第二篇『与你为伴』则截取了幽アリ生活中一个稀松平常的片段，幻想乡的冬天，白皑皑一片，尽管天气寒冷，可是只要能在爱丽丝身边，就会被温暖的心情包围，相牵的手中传来阵阵温暖，总有一天，要将这份喜欢的心情也传达给你……





April

TOUHOU PROJECT FANBOOK

▶April

社团：シャこ

作者：チャりん

上文曾向大家介绍过チャりん这位作者，作为幽アリ的倡导者之一，他的这本『April』可谓幽アリ的布道式名篇。故事中的爱丽丝与幽香相识自旧作时代，可是不知为何，两人明明互相在意，最终却没能成为朋友。转眼间，当年的萝莉爱丽丝已经长大成人，在樱花盛开的博丽神社，两人再度重逢了。“你比从前更漂亮了。”是幽香见到爱丽丝的第一句话，樱花满开的时节，自然少不了一场助兴的弹幕战。幽香主动邀请爱丽丝来打弹幕，双方悬殊的实力让幽香失去了再与爱丽丝对战的兴趣，转而黏上了旗鼓相当的灵梦。

每次战斗过后，幽香弄破了衣服，爱丽丝都会替她缝补。终于爱丽丝鼓起勇气要求当幽香的对手，结果却被对方看轻，生气的爱丽丝向幽香发起了挑战，却很快在幽香强大的实力面前败下阵来，败北的爱丽丝只好使出绝招，唤起帮幽香缝补衣服的注入了大量魔力的丝线，让她动弹不得，并扬言要吃掉幽香增补魔力。

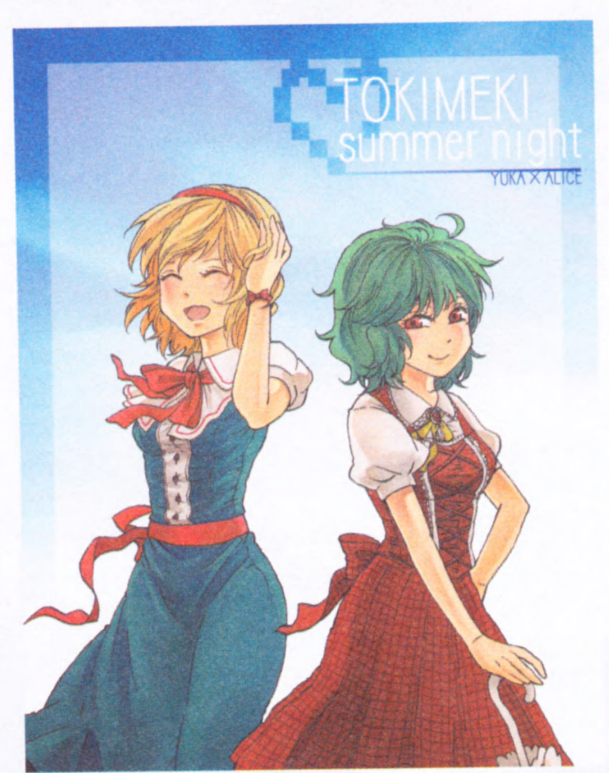
看到这样的爱丽丝幽香黯然地说：“原来如此，真的改变了啊，真的很对不起，我无论如何都想看一下，不是那种装模作样的样子，而是真正的你，那个时候抱着必死决心的表情，因为我喜欢啊！”面对幽香的告白，爱丽丝并不相信，还指责幽香为了看樱花特地跑到神社去，“那是在等着你哦。”幽香回答，“实际上你不也来了吗？”最终被打动的爱丽丝扑倒了幽香怀里……刚刚还兵戎相见的两人，下一秒马上就上演儿童不宜的滚床单戏码，让人不得不感叹，百合真的可以让世界充满爱！

▶ときめきサマーナイト

社团：シャこ

作者：チャりん

幽アリ布道画师チャりん的第二本同人本『ときめきサマーナイト』于C78上颁布，上一本讲述的是幽アリ的定情过程，第二作则是已经成为情侣的幽アリ的蕾丝一夜。故事从夏日祭之夜永远亭的宴会开始，酒足饭饱之后的幻想乡众人决定来一场弹幕决战，优胜的奖品是永远亭特质的具有媚药效果的酒，幽香兴致勃勃地参战，不爽的爱丽丝中途离开了宴会现场。爱丽丝一路上正生着闷气，不想却撞上幽香被琪露诺包抄，无心恋战的幽香带着爱丽丝逃到一块清净的地方，眼见四野无人两人开始上演各种恋人戏码。等到幽香与爱丽丝度过了甜甜蜜蜜的夏日祭之夜，第二天早晨起来翻开报纸，赫然发现两人的恋情已经占据了大块的版面，正所谓有天狗在幻想乡是没有秘密的，下次要百合之前，记得先提防天狗才是。







▶U.S.C. Yuka's Flower Shop KAZAMI YU×ARI ver、U.S.C. Yuka's Flower Shop KAZAMI MADMAX ver

作者：チヒロ

社团：KEMONOMICHI

一直以画严肃的系列作著称的KEMONOMICHI，一旦画起幽アリ来，马上变成了搞笑本，KEMONOMICHI的画风也属于很好辨认的那种，浓浓的少女漫画风与厚重的铅笔画痕迹，都是KEMONOMICHI的独特标签。

在KEMONOMICHI笔下，风见幽香担任一家名叫"ふらわ～ショップ（FlowerShop）風見"的花店的店长，由于莉格露是萤火虫，屁股能发光，于是聘请她当店员。在『U.S.C. Yuka's Flower Shop KAZAMI YU×ARI ver』中，幽香为了夺取爱丽丝的贞操带着莉格露大闹爱丽丝家，为了表明自己是坚定的幽アリ控，作者开篇便借幽香之口说出了："莉格露！我们去搞幽アリ吧！"其后就是一系列鸡飞狗跳的囧事，至于幽香雄心万丈要夺爱丽丝贞操的宏愿，当然是没能实现的。

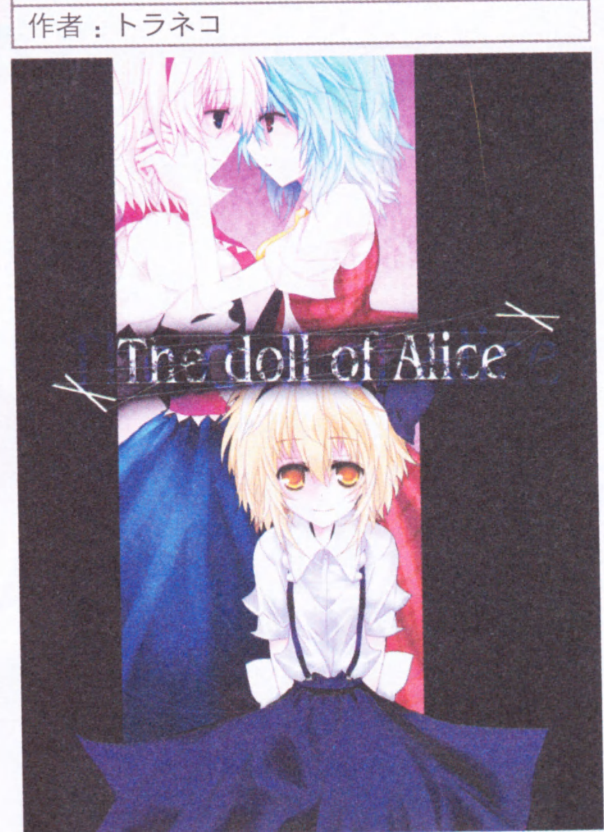
前作是幽香大闹爱丽丝，续作『U.S.C. Yuka's Flower Shop KAZAMI MADMAX ver』则变成了爱丽丝以牙还牙，炮轰"ふらわ～ショップ 風見"，风格依然是无厘头的KUSO，虽然作者是个如假包换的幽アリ控，但搞笑与百合不可兼得，既然风格定位为搞笑，那么纵然是幽アリ唱主调，百合也不是你想看，想看就能看的。



▶The doll of Alice

社团：空中線とらきゃっと

作者：トラネコ



『The doll of Alice』是一本比较另类的幽アリ作品，作者トラネコ给出了一个新颖的设定，旧作中的萝丽丝（爱丽丝）并非是大家默认的萝莉时代的爱丽丝，而是魔界神神绮造出来的永远维持着清纯无垢的少女模样的存在，既不能成长，也没有变化。起先爱丽丝并未觉得自己与他人有何不同，直到遇到了来魔界赏花的幽香，两人共度了一段愉快的时光，直到幽香将魔界所有的花朵都观赏了一遍，从此幽香没有了到魔界造访的理由。日渐思念幽香的爱丽丝来到幽香的公馆找她，却听见了幽香与ユキ、マイ的对话，幽香问她们那个漂亮得像人偶一样的爱丽丝是否长大了，面对幽香的质问，两人只能如实回答："爱丽丝的外表并没有什么变化，整天都在玩人偶，很孩子气。"受伤的爱丽丝造出了一个自己成长之后的人偶"爱丽丝"，爱丽丝牵着操纵"爱丽丝"的丝线，暗自决定要去吓一吓幽香。故事自此戛然而止，留下了许多的想象空间，作者在后记中也说未来如何任由读者想象。不过从封面来看，之后爱丽丝一定勾搭幽香成就了一段百合关系，只是她身上缠绕的丝线与下方的萝莉爱丽丝依然在提醒读者，爱丽丝只是个傀儡，真正与幽香百合的，始终是魔界那个无法长大的萝丽丝。

YURI IN TOUHOU PROJECT

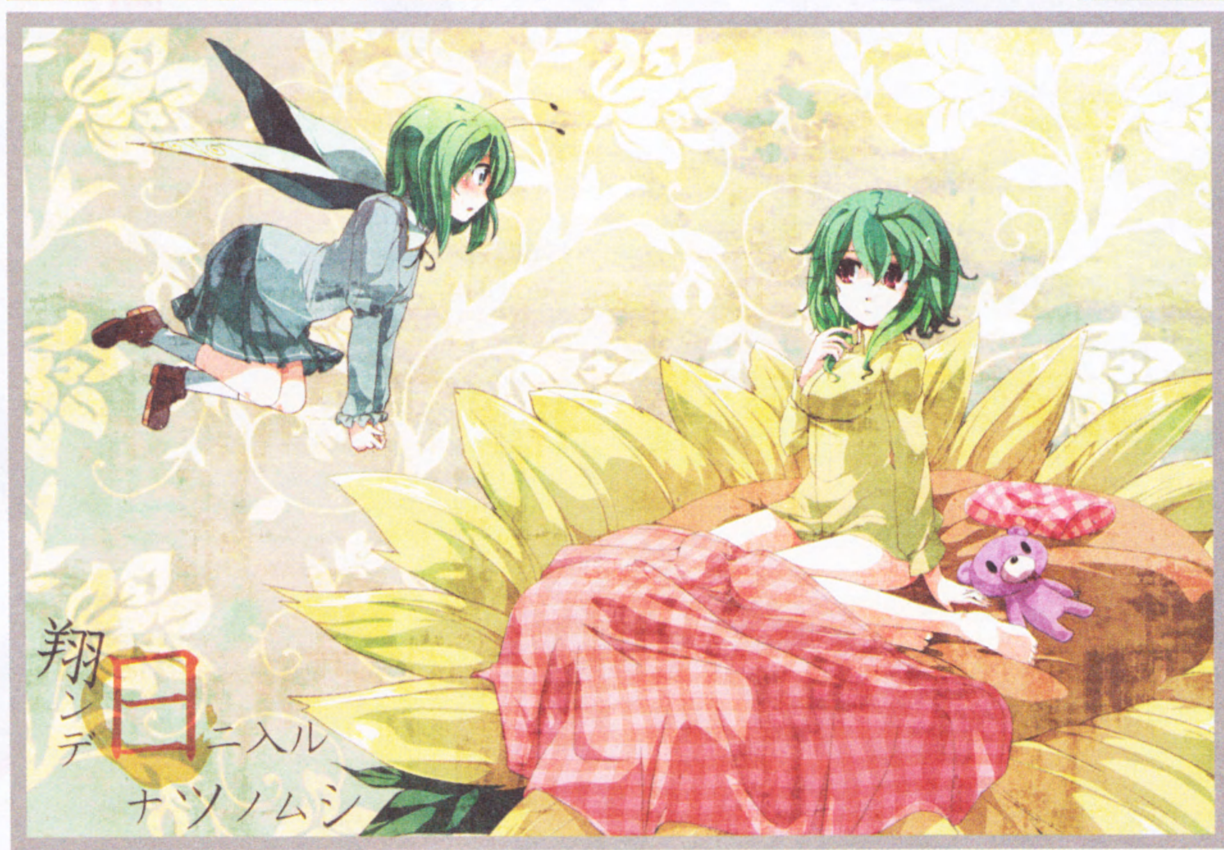
萤恋花

ゆうリグ 风见幽香 × 莉格露・奈特巴格
NICO 检索 TAG：ゆうリグは俺の向日葵

幽香与莉格露之间没有原作基础，不过这对 CP 却在二次创作中相当有人气，其配对的理由是操纵花的妖怪与虫之妖怪可能产生的羁绊。在二次创作中，ゆうリグ常常被设定成"高傲强大的御姐"与"弱气正太"的关系，莉格露经常处于被幽香作弄的境地。此外这对 CP 在 NICO 上意外的很有人气，不仅有许多恶搞的创作，还有『花畑の光～リグルの恋～』这样一部质量相当不错的手绘长篇。







ゆうリグ二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK

Natural Order is Little bug

作者：uri uri
社团：Show and Tell

uri uri 是一位画功平平，以故事见长的东方画师，涉及的题材非常广。『Natural Order is Little bug』是 uri uri 在 2008 年夏季 Comike 上颁布的ゆうリグ本，这也是最早的ゆうリグ本之一，故事说的是在一个美丽的月圆之夜，莉格露偶然来到一片向日葵花田，被美丽景色吸引的她越走越深，最后在一顶帐篷前停了下来。帐篷里睡着美丽不逊色于向日葵的花之妖怪，花田妖怪将莉格露拉到自己床上，两人度过了一个美好的夜晚。第二天，莉格露向琪露诺打听花田妖怪的事情，得到的却尽是不好的评价，正在两人聊得起劲之时，幽香突然造访，她拉起莉格露的手，带她来到了昨天的向日葵花田，莉格露羞涩地问幽香昨晚是为了什么，幽香回答她："这是自然之事，就如同花开花落是自然之事，虫被花吸引一样是自然之事。"只可惜向日葵的花期只有一季，夏天一过，这段恋情就要暂告一段落，莉格露也将从那场仲夏夜之梦中醒来。季节辗转，这是自然而然的，小小的莉格露，自然而然地爱上了她……







▶Flowers that Bloom in my Hand、Covered with Flowers、little bug & little flower

社团：梅の実画報

作者：うめきち

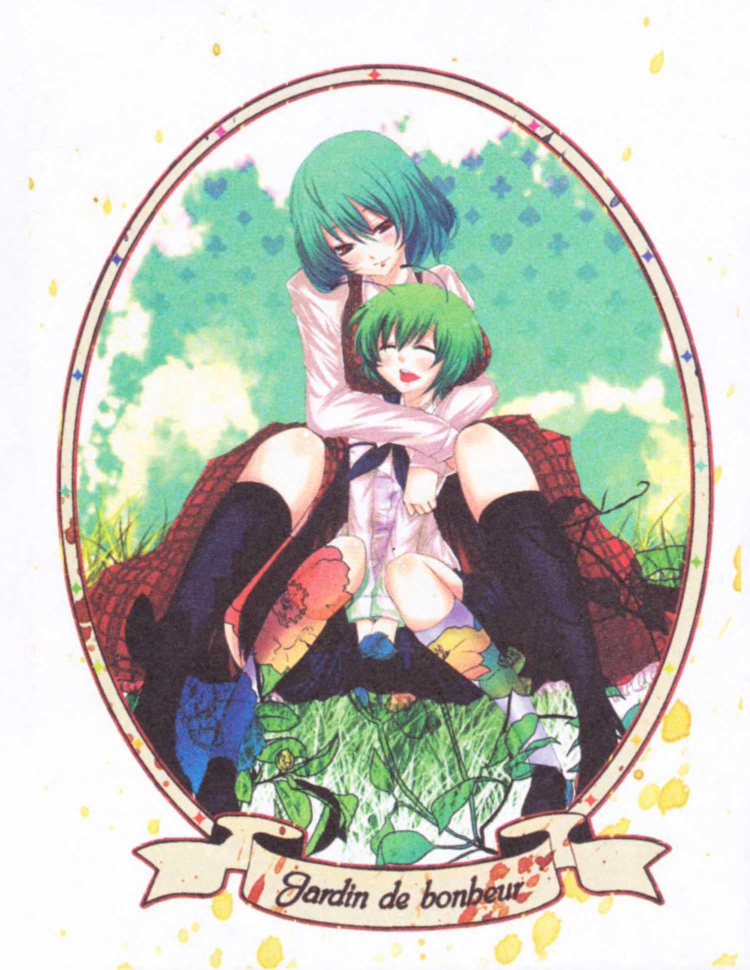
在『Flowers that Bloom in my Hand』的前言中，梅の実画報很直接地告诉读者ゆうリグ是他最喜欢的CP，为了表达对这一配对的爱，梅の実画報一连出了三本ゆうリグ的本子，三本漫画的剧情彼此关联，不过在首作中，梅の実画報就已经将幽香和莉格露设定成彼此熟识，且相互喜欢（只是少一个成为恋人的契机）的特殊关系。故事的一开始，幽香来莉格露家做客，期间两人各种百合闪光弹，等到快进入正题之时，突然两人感到周围的空间一阵异常，然后发现莉格露的房子塌了，造成房屋倒塌的罪魁祸首是乱放极限火花的黑白魔法使。愤怒的幽香使出绝招轰走了魔理沙，最后又借口莉格露没地方住将她骗到了自己家。

第二作『Covered with Flowers』接着前面的故事，无家可归的莉格露住进了幽香家，两人又是各种闪光弹，等到两人再度营造出了大好气氛，按照作者的套路，自然是要被破坏掉的……等到了第三本『little bug & little flower』，借助永琳造的能让人萝莉化的药，一直欺负莉格露的幽香终于在变成萝莉之后被莉格露推倒了，两人的百合长跑可以说是终于走到了尽头，也可以说是刚刚才开始……

▶【東方手書きPV】春よ、来い【Full】

NICO编号：nm10146164

松谷任由实的『春よ、来い』是一首经典的春日恋歌，经常被人拿来制作PV，特别是用在以花咏恋的场合，这支PV借助一副花牌刻画了幽香与莉格露的恋情，配上松谷任由实充满感情的演唱，令人唏嘘不已。









YURI IN TOUHOU PROJECT

彼岸少女的恋爱归航

こまえーき 小野塚小町 × 四季映姫・亚玛萨那度

NICO 检索 TAG：こまえーきは我が悲願

假如说东方是个后宫套后宫，JQ 满天飞的百合世界，那么小町与映姬就是铁板一块，绝对不可拆开的百合配对，就是东方百合世界中的一股清流。两人是『花映塚』的登场人物，作为阎魔的映姬和作为死神的小町是直属的上司部下，两人一组一起共事，『花映塚』的本篇里，在许多路线中都可以看到黑白分明认真严谨的映姬，训斥怠惰成性的小町的场面。工作范畴是映姬管教小町，二设里却常常是“下克上”，这一特殊的萌点也让こまえーき这对 CP 在东方百合界拥有极高的人气。在主流的 CP 名こまえーき之外，还有“こまザナ”、“やまこま”、“しきこま”、“こまえー”等多种叫法，NICO 检索 TAG“こまえーきは我が悲願”得名于こまえーき的百合动画『東方悲願嘶　～Wed to Me, Honey～』(nm4604342)中作者的介绍文字，“悲願”在日语中与“彼岸”谐音(就像マリアリ又称咏唱组、ゆかれいむ又称结界组、もこけーね又称竹林组、てるもこ又称不死组一样，こまえーき又称彼岸组)，“こまえーきは我が悲願”不仅点明了こまえーき是在彼岸活动的百合 CP，连在一起代表“こまえーき是我悲壮的愿望”之意，读起来也有种诙谐的味道。

在神主的公式立绘中，小町拥有长身巨乳的属性，与之对照的映姬则常在二次创作中被描绘成萝莉，于是所谓的“身高差”、“乳量差”经常在二设中被当成 CP 的噱头。同时由于两人是职场上的上司与部下，经常会出现小町的单相思、实际是两情相悦可是却无法踏出最后一步之类的描写。假如是映姬视角常常会出现“表面上是去看看小町有没有偷懒，其实是视线无法从她身上移开”，“由身高和胸围差别引发的自卑感”，“总是发怒训斥，实际上却……”等等情况；假如是小町视角则会有“想要引起映姬注意所以才偷懒”，“映姬强硬的外表下有一颗温柔的心”等等情况，总之不管是什么样的场景设定，映姬与小町这对主仆之间都拥有对彼此绝对的信赖。







▶SABOTAGE、Escape

社团：ロケット燃料★21

作者：秋★枝

秋★枝虽然作品数量众多，画过的CP却并不多，除了是个有名的红白黑白控，秋★枝也曾经画过パチュアリ、マリアリ与こまえーき。『SABOTAGE』与『Escape』是秋枝的两本こまえーき本，剧情上略有关联，他最爱的灵梦魔理沙配依然作为配角出现在作品里，为他人的百合穿针引线。『SABOTAGE』是秋★枝こまえーき作品的第一篇，作品中小町偷懒的原因是为了映姬，人死之后，小町会载着他渡过三途河，接受映姬的审判，映姬用净琉璃之镜照出亡者的一生，然后根据自己可以明辨是非黑白程度的能力决定他是上天堂还是下地狱。但由于映姬看见了亡者的一生，她心中也会根据他做的事给出自己的判断，有时自己的判断与能力得出的判断并不一致，这样的矛盾让映姬万分苦恼。小町看在眼里，为了帮映姬分担痛苦，于是她开始常常偷懒，将映姬从工作中解放出来，让她能够得到片刻的宁静。

『SABOTAGE』中小町向灵梦和魔理沙说出了自己偷懒的理由，却并未向映姬坦白，到了续作『Escape』，映姬注意到了小町的异常，为了对小町的想法一探究竟，她使用净琉璃之镜，读出了小町的心声，得知一切的映姬只能落荒而逃，后来还是小町鼓起勇气向映姬表白了自己的心意，虽然并未得到映姬明确的答复，但两人已经心意相通，更近一步，也只是时间的问题了。

▶極楽閻魔

社团：石切場

作者：両神了

石切場的漫画一向以KUSO与奇想著称，这篇『極楽閻魔』也被他画得一波三折趣味十足。故事一开始映姬带着小町去地狱泡温泉，表面上两人是来调查地狱温泉的运营状况与温泉水温PH值等等问题，实际是打着公干的幌子来享乐，之后两人在地狱的温泉旅馆里各种腐败，后来还带了一堆土产回来，美其名曰特产品的品质调查。人在做天在看，映姬与小町的腐败行为很快见诸报端，事件越闹越大，后来閻魔殿的高层不得不出来向公众谢罪，他们的道歉并未得到民众的谅解，事态持续恶化，接着是投入特务机关进行镇压，大战一触即发，然后……世界终结了。本以为这是个一次泡澡引发世界大战的KUSO故事，石切場却在此处将笔锋一转，让画面切到閻魔殿的放映间，原来刚才那些是为了教育新人而拍摄的影片……





▶BLUE LOVER BLUE

社团：蓮華座

作者：乾ぬいの

蓮華座也算是一位叫得上号的こまえーき控，他个人网站上的LOGO就是こまえーき图。『BLUE LOVER BLUE』是蓮華座2008年例大祭5上出的彼岸本，内容是温情的清水百合，说的是在一个寒冷的日子，映姬去无缘塚视察小町有没有偷懒，结果却被小町拉去野餐，最后上演了一出给对方温暖的温情戏码……并不需要轰轰烈烈的戏码，像这样平平淡淡的职场恋爱，其实也算是こまえーき的王道模式了。





▶フラッシュバックエチュード

社团：蓮華座
作者：乾ぬいの

不像『BLUE LOVER BLUE』纯粹是卖清水百合，蓮華座的另一篇彼岸本『フラッシュバックエチュード』则有了一些故事情节，说的是映姬被孩童的怨灵附身，怨灵缠着映姬去逛庙会，后来被小町识破，将其退治的故事。真正百合的是结局部分，小町对映姬喊出的那句："四季大人，你应该更加保重自己的身体呢。"不过美好的情愫很快被琐碎的日常取代，两人又回到了一成不变的往常，正是百合尚未成功，少女仍需努力。



▶彼岸の宴

社团：しもやけ堂
作者：逢魔刻壱

逢魔刻壱这位质量、数量、实用度一个都不能少的老工口画师自从入了东方的门槛，在短短的时间内，已经将红魔馆的大小姐和大少奶奶（レミパチュ）、永远亭的师匠受兔、彼岸主仆组、守矢神社一家三P，不对，是三口！荼毒了一遍。有时候不得不佩服逢魔刻壱的悟性，明明是09年才开始跨足东方的新手，他对东方人物之间互动关系的掌控却已相当到位，不像某些画师，画了许多年，作品始终如同蒙着一层纱布，让人看得不痛快。逢魔刻壱的彼岸本依旧逃不开他的扶他老本行，小町在映姬的酒里下药，先是小町胁迫，映姬半推半就，最后映姬扶他化反扑小町，全文完！如逢魔刻壱其他本给人的感觉一般，这本『彼岸の宴』同样酣畅而尽兴，是居家旅行的必备良药。逢魔刻壱在东方工口的道路上越走越远，也不知下一次，他又会将◎手，伸向哪一对 CP。

▶あの裁判

社团：きつねとぶどう
作者：くろな

こまえーき的工口本，说的是映姬训斥小町到一半，然后被对方推倒的故事。这种上克下与下克上之间微妙的转换，也正是こまえーき的萌点之所在。

▶【東方】上司を嫁にしたい【手書き漫画】

NICO 编号：
sm9207735、sm9873375、sm11220616

『上司を嫁にしたい』是 NICO 东方手绘漫画的名篇之一，由きりう作画，matu 制作动画，故事从世界上最遥远的距离讲到小町与映姬成为夫妇，作品诙谐幽默、糖分极高，让人看完之后感到浓浓的暖意。▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：东方塔罗牌
作者：迷肘 出品：U235
http://tdhx2007.blog.163.com

Supported By Image 图片提供
出自 / 『黄金魔女的轮盘赌』
图 /SilverWing 出品 / 发呆组
http://blog.sina.com.cn/threedais

黄金魔女的黄昏

——「海猫鸣泣之时」EP8完全解析

■文 / 小麦（KIDS FANS CHANNEL 撰稿组）

PRELVDE

寂静的礼拜堂中，一个少女在哭泣。那是一次次目睹着惨剧在那个舞台上发生，却只能被禁锢在时间的另一端，为自己的无能为力而叹息的少女。哥哥来到了她的面前，轻轻牵起她的手，将一把金色的钥匙放在她的手心——他将带她去向往已久的那个地方，而她将用这把钥匙完成最后的选择。祭坛上摆着一本上锁的书，本能让少女对书的内容产生了好奇，但她被哥哥厉声阻止了。片刻，哥哥恢复了和蔼的表情，带她向着 1986 年的六轩岛出发，但是这段旅程真正的目的，少女还并不知晓……





CHAPTER Ⅰ

章一：幸福的幻影

1986年10月4日，6岁的右代宫缘寿随着父母来到了六轩岛。突然出现的爷爷金藏，用第一句话就把他们给全部震撼了——"万圣节快乐！不给糖就捣蛋喔喔喔！！！"

家人们脸上的微笑里没有半点阴霾，以往家族聚会上的险恶氛围也不复存在，有的只是关于晚上的万圣节派对和交换礼物的其乐融融的讨论。但缘寿的内心里告诉自己，这绝对不是她想要的真实。在她再了解不过的六轩岛上，藏臼和夏妃应该正在竭力掩盖金藏早已死去的事实，其他家人们也将在夜里因为争夺家族的遗产而撕破脸皮，而自己的父母——在上一个已经被确定的真相中，则会成为毒辣的杀人鬼，直到最后倒在绘羽的枪下。眼前这一片家族和睦的景象，显然只是哥哥战人利用自己身为GM的特权，为她制造的一场名为梦想的游戏而已。

缘寿质问哥哥用这样的幻象欺骗她的目的，然而战人却告诉她，她对家人的了解实际上也只是来源于幼年模糊的记忆和后来媒体的揣测而已。对外冷酷怪异的金藏，在面对儿孙时或许真的有温情和蔼的一面，家人们也未必曾经因为争夺遗产而恶言相向——这个游戏是战人为了将重要的信息传递给缘寿而进行的。一心追求真相的缘寿无法接受这种虚假的的安慰，但是在这场她与哥哥二人的游戏当中，在战人没有离席的情况下，她也不得不继续在这个游戏里走下去。

在孩子们欢快地玩耍之时，右代宫家的炼金顾问——贝阿朵利切在黄金蝴蝶的簇拥下出现了。已经与战人亲密无间的她，自称是黄金魔女的孙女。望着小缘寿胸前的钥匙，她明白了战人的用意，告诫小缘寿要好好珍惜这把钥匙，总有一天会用上。面对不承认魔法的小缘寿，贝阿朵便用手指在空中晃动了一番，凭空变化出了一个糖果送给她。尽管小缘寿仍然觉得这是戏法，但哥哥对魔法的肯定让她还是不大情愿地接受了。



另外一边，金藏向大家宣布了自己的决定：将贝阿朵交给他的黄金尽数归还。自己剩余的资产在生前将全部交给藏臼管理，并且马上开始着手书写过世后的分配书——这不仅是为了杜绝兄弟间围绕遗产可能出现的纷争，同时更是一个仪式，将自己的黄金和魔法全部交还给魔女，从而让六轩岛从魔法的咒缚中解脱，儿女们都对这个决定没有任何异议。家人们团结和睦的景象在缘寿看来完全是自欺欺人，她要求战人用红字证明这样的景象是真的，战人没有照办，而是告诉她，人类的世界里并没有红字，人们只会把自己所相信的事情当作真实来接受，或是强加给他人。因此，在魔女世界里横行无阻的红字真实，对于人类世界，以及未来的缘寿来说其实都没有任何意义。事实上，在后世引起争议的两封瓶中信，也只是贝阿朵将她和战人之间的游戏写成的无数瓶中信里，偶然被人发现的其中两封而已。

在回贵宾房的途中，小缘寿睡着了，她的意识回到了未来。那时的她，刚听完大月教授对六轩岛事件的一些研究，得知曾经有仆人证实金藏有一个能引爆炸弹的钟，这无疑是导致爆炸事件的元凶。离开大月教授家后，她更加坚定了自己之前的想法：绘羽姑妈就是六轩岛惨剧的真凶，并且用大爆炸掩盖了她杀人的罪行，自己活着的唯一目的就是向绘羽复仇。一直在她身边陪伴着她的天草，告诉了她一个孤儿因为仇恨而变成士兵的故事，认可了她将复仇作为人生的目的。在对绘羽无尽的痛恨和诅咒当中，缘寿又一次睡着了，她始终无法想明白，自己一直等待着的哥哥，为什么要为她展现一个那样的六轩岛。

Supported By Image 图片提供
出自/『黄金魔女的轮盘赌』
图/SilverWing 出品/发呆组
http://blog.sina.com.cn/threedais

回到六轩岛上，为孩子们准备的万圣节派对开始了。精心布置过的食堂洋溢着万圣节的滑稽气氛，贝阿朵也换上了长裙盛装出场。仪式开始，金藏郑重地把黄金还给贝阿朵，告诫自己的孩子们要齐心协力合作。尽管只承认红字真实的小缘寿根本不相信眼前的景象，但这依然不妨碍在这个世界里年仅 6 岁的她被欢乐的气氛感染，甚至喝了几口酒。

派对迎来了最高潮：乡田推出了一个巨大的蛋糕，在这个蛋糕中藏着一粒杏仁，谁要是有幸分到了带着杏仁的那一块，谁就将成为今晚的国王，全家人都会齐心协力来为他实现一个愿望。小缘寿小心翼翼地挑选了一块，她是如此的渴望奇迹，终于如愿以偿地在蛋糕里发现了那粒幸运的杏仁。然而几乎就在同一时间，绘羽那边也爆发出了一阵欢声：原本独一无二的杏仁，居然同时在缘寿和绘羽的蛋糕里被发现了。绘羽大方地表示愿意让缘寿成为公主，自己则做缘寿身边的仆人。望着身边大家欢乐的笑容，小缘寿在心底默默许愿，希望这样的幸福能永远持续下去。



派对继续进行，亲人们给缘寿出了一道又一道谜题——这些魔法幻想，都是为了让缘寿能想起和亲人在一起的快乐时光。在一个无人的角落里，留弗夫也向雾江坦白了自己一直没有说出口的罪：原来当年明日梦和雾江同日产下孩子之时，顺利生产的人其实是雾江，而死产的是明日梦。但当时留弗夫已经和明日梦结婚，如果让雾江生下孩子，势必会招致更多的麻烦。他不得已只好将偷换了孩子，现在的战人其实是雾江的亲生儿子。雾江被冲击性的事实震惊，甚至瘫倒在了地上。

缘寿在猜谜的途中越来越困，最后终于睡着了。大家向着睡熟中的缘寿告别，将她送回了楼上的客房，还给她留下了一个留言卡，上面写的是“大家永远在一起”。把缘寿送回房后，聚集在大厅里的众人开始了第二场狂欢。

CHAPTER II
章二：迟到的访客

真正的派对开始了，魔法世界的住人们也纷纷到来：魔女拉姆达，七柱姐妹，谢斯塔姐妹，双子恶魔，诺克斯等熟悉的面孔都应邀来到了会场，一起出现的甚至还有与战人第一次见面的威尔和理御。他们两人在之前被贝伦逼上绝路，千钧一发时被拉姆达救下，现在正在她的庇护下在无尽的碎片之海中跋涉，以寻找一个能够为两人带来 HAPPY END 的碎片。派对的请帖原本也发给了贝伦和绘梨花，但是前者或许是因为落败而感到丢脸没有出场，后者则早就被流放在了遗忘的黑暗之中，算是这次大联欢的小小遗憾——然而这点遗憾很快就多少得到了补偿。众人谈笑甚欢之时，随着一道惊雷劈过，大厅里的灯火都在一瞬间尽数熄灭，原来是贝伦来到了会场。她的脸上一如既往地带着扭曲的笑容，但里面也透着少有的认真：就在战人为缘寿准备最后的游戏的同时，她也已经准备好了另一场游戏，准备向战人发起挑战。



而另一边的房里，缘寿从睡梦中醒来，发现房门已经被锁上了。她如梦似幻地随着一只前来引路的黑猫，从窗户离开了房间。她透过大厅的窗子看见哥哥和众人正在里面欢快地举行宴会，却无人对她的声音作出回应。她迷茫地走在雨中，直到来到了餐厅。映入眼帘的居然是横倒在地上的一具具尸体——其中也包括她的父母！

原来，缘寿是来到了贝伦的游戏之中，贝伦以缘寿作为人质，胁迫战人挑战她的游戏。战人接受了——这既是为了缘寿，也是因为想和一直在棋盘外束手旁观的贝伦来一次正面的对决。战人还提出让贝伦把绘梨花救出来，并且招待她来宴会。冷漠的贝伦也多少对战人的


Supported By
Image图片提供
出自/『失乐园』
图/Rifsom 出品/叁子星
http://hi.baidu.com/叁子星

气量所打动，答应了他的要求。

贝伦的游戏非常单纯，基本上就是六轩岛杀人事件的又一次重演。而这个游戏里没有任何朗读者的渲染，只有人物们说出的“紫字”，其他的叙述都可以忽略。除了犯人以外的人物，所说的紫字都是真话。这个游戏的答案里，杀人凶手是战人一家——包括他在第一夜时装死的父母。游戏的世界里，缘寿又一次目睹了哥哥和父母杀人的丑恶面目，她痛苦地想逃走，却遇上了一群魔法世界里的山羊向她逼来。山羊们的嘴里念叨着“战人一家犯人说”——在未来的世界里，关心六轩岛事件的好事者们继绘羽犯人说之后，又提出了怀疑战人一家为凶手的战人一家凶手说，并且很快取代了前者成为了主流。山羊们在缘寿眼中变成了学校里对她恶意中伤的同学们，一点点将缘寿逼上绝路。就在这一刻，一道突如其来的闪光将幻想一斩两断。引领缘寿的黑猫，化成了手持镰刀的古户绘梨花，她还带来了魔女绘羽作为支援，两人合力迅速收拾了山羊群。





绘羽在告诉小缘寿“自己永远都会站在她一方”之后就离去了。小缘寿都来不及说谢谢，只能感谢留下来的绘梨花。听见绘梨花自我介绍时自称“真实的魔女”时，她忽然想起了自己不惜付出生命也想要寻求的真相。但绘梨花告诉她真实并不是她能给予的，而应该由缘寿亲自去寻找。缘寿不知该如何是好，她在雨中哭喊着，一遍又一遍地向天质问真实究竟在何处。

“——好。那我就告诉你吧。”

缘寿忽然发现自己正站在楼顶，站在她与贝伦第一次相遇的地方。贝伦坦然地告诉她，上一次让她和理御一起看的，其实也未必是真实，只是可能想象到的最糟糕的碎片之一。而上一次她试图用红字证明，也只是吓唬缘寿的，那句话原本是以否定句结尾，但缘寿的意志还没听完就已经被击溃了。这是一个测试，测试她是否具有接受真实——无论真实是多么的丑恶——的勇气。缘寿之前一直下意识地抵制着真实，不愿放弃家人可能回来的哪怕一丝希望。但这一次，贝伦从缘寿冷酷的眼神里看出了她宁死也要寻求真相的坚定意志。她认可缘寿为真实之魔女，带她进入了羽入的书房，教授她抵达真实的方法。[图7]

另一边的宴会上，战人终于解开了贝伦向



他挑战的谜题。大家都为贝伦精妙的设计而拍手喝彩，战人也想找个机会出题回应一次。在他眼里，游戏并不只是用以决胜负的手段，更是交流的方式，享受的是过程而不是结果。现在他已经完全把贝伦当成朋友了，随时都欢迎她过来玩。贝伦露出了一个诡异的微笑，扔下了最后的话。

“你有一件事情弄错了。我的游戏还没有结束。还不知道赢家是哪一方呢。”

CHAPTER III
章三：唯一真实之书

缘寿又一次来到了观剧之魔女费萨丽奴的书房。费萨丽奴和贝伦告诉她，哥哥给她的那把黄金钥匙，正是打开通往真相之门的钥匙。但在这之前，需要先找到钥匙孔。战人为她布

Supported By Image 图片提供
出自／『黄金魔女的轮盘赌』
图／年糕　出品／发呆组
http://blog.sina.com.cn/threedais

Supported By Image图片提供
出自 / 『～Debris～記憶の欠片』
图 /Rifsom 出品 / 叁子星
http://hi.baidu.com/叁子星

重的这个游戏，其实是在故意欺骗她，让她被美好的家族幻象迷惑，忘记钥匙孔的存在。缘寿下定决心要选择真实，让费萨丽奴告诉她钥匙孔在哪儿。

一阵天旋地转，缘寿发现自己正在天草的陪伴下访问八城十八。八城十八将一本上了锁的旧书丢在缘寿面前。原来坊间一直传言绘羽曾经有记录日记的习惯，而面前这本书，正是记载了六轩岛真相的绘羽日记。这本日记一直被偷藏在绘羽的病榻下方，对追求真相的人们来说价值无可估量。但牢固的锁无法打开，只有等待缘寿的钥匙。缘寿刚想拿出钥匙开锁，却忽然发现在人类世界的她手中并没有钥匙。她只有让费萨丽奴将她送回魔女的世界——在魔女的世界中，应该也会有一本一模一样的日记，只是被战人故意隐藏在了不容易被发现的地方。缘寿想起了进入 1986 年前最后看见的，

「…………エヴァ…。……ウシロ、……右代宮……。……右代宮絵羽っ。」

そこにはローマ字で、確かにそう記されていた。

祭坛上的那本上锁的书。费萨丽奴用红字保证，这本日记——在魔法世界里被称为“唯一真实之书”——里面记载着 1986 年 10 月 4 日到 5 日里六轩岛事件的真相。[图 8]

回到宴会这一边。在众人许久的等待之后，小缘寿终于带着一脸不愉快的表情回到了会场。她向战人挑明，自己再也不会受他的幻像欺骗，要寻找 1986 年的真实。话音落下，魔女绘羽应声出现，将一个瓶子摔碎在地上——这个瓶子里装着的是来自未来的碎片，也就是未来的人们对六轩岛真相的各种猜测。在未来，正是这些猜测在一次次粗暴地改写曾经在六轩岛上发生过的真实。在魔女的世界里，这些碎片化作了排山倒海般涌来的山羊群，它们疯狂地啃噬着岛上的一切，向着右代宫家一点点逼近。

贝伦和缘寿等人扬长而去，明白胜算渺茫的战人决定打开黄金乡的门让大家进去避难，在大门缓慢开启的过程中需要靠所有人的力量死守书房。尽管大家奋力作战，但山羊们所代表的都是否定魔法的推理说，七柱和谢斯塔姐妹等人的魔法攻击完全派不上用场。关键时刻还是威尔和诺克斯找到了突破口，面对山羊们的推理观点，他们使出了自己招牌的戒律加以一一否定，而放弃推理的山羊，则会成为魔法攻击的活靶子。这样一来总算是拖延了时间。战人和贝阿朵飞到空中观察情况，六轩岛已经基本被山羊蚕食干净，只有放着真实之书的礼拜堂，山羊们还不敢接近——而那里正是缘寿要去的地方。战人刚想下去劝阻，忽然一个突如其来的结界将他困在了其中，他明白了来者是谁，马上吩咐贝阿朵去拖延缘寿，自己则迎战迟到的挑战者——古户绘梨花。



礼拜堂里，缘寿已经准备带走真实之书，被千钧一发时赶到的贝阿朵用密室结界阻止。她告诫缘寿，战人是理解了当时的真相，才希望把真相封印在猫箱里，这样才能让缘寿不受过去束缚，走向未来。这就是他通过最后这场游戏想传递给她的讯息。但对于缘寿来说，寻觅当时的真实是失去了所有亲人的她活着的唯一意义，与其活在自欺欺人当中，还不如痛痛快快地了却心愿死去。缘寿看穿了贝阿朵密室的秘密，用手中的真实之力化作了蓝色的长枪，一击贯穿了贝阿朵和她的密室结界，拿走了被封印在水晶之中的真实之书。

Supported By Image 图片提供
出自/『～Debris～記憶の欠片』
图/红色拾叁 出品/叁子星
http://hi.baidu.com/叁子星

重伤的贝阿朵痛苦地问道："你在读了这本日记后，就会按照和贝伦立下的契约死去……你是为了死而寻求真实吗？你这个笨蛋……！！"

"是的。我是为了死而寻求着真实……自己的死法，至少让我自己来选择吧。"

在缘寿为了寻求真相而走上前往 1986 年的那一刻，她就已经无法回到原先的世界了：她追随着贝伦的身影从楼顶落下时，许了两个心愿——第一是让自己的家人回来，而第二个则是复仇——抵达真实，打破魔女的幻想。第一个愿望已经是奇迹的魔女贝伦也无法为她实现的了，缘寿用自己的生命作为代价，实现了第二个愿望。

在空中和战人激战的绘梨花得知缘寿已经得手，得意地准备告辞。尽管战人想通过最后一击来夺取绘梨花手上的碎片，从而知晓贝伦一伙人所处的位置，为翻盘做准备。但这一切也全部在绘梨花的计算之中，战人最后的一击没能得手，只能看着绘梨花她们扬长而去。

在接近绝望的困境中，只有理御还在相信着奇迹，他本身就是数百万个世界中唯一存在的奇迹的具现化，因此就算此时，他也不会放弃相信奇迹的到来。他认为，只要缘寿找到了新的希望，就不会选择为了无关紧要的真相而牺牲自己的性命。因此他们一定要想办法将缘寿迎向美好的未来，让故事得到 HAPPY END。

在一旁的拉姆达忍不住发话了："我可是用绝对的魔女之名，宣布了这个游戏不会有 HAPPY END 的喔～"

理御不慌不忙地微笑回答道："HAPPY END 的定义，是观众因人而异的吧。"

CHAPTER IV
章四

贝伦带领缘寿来到了图书之都——这是一个婉如巨型图书馆一般的奇妙世界，里面收藏的每一本书都是一个有如六轩岛一般复杂的世界的记录。贝伦招出手下的猫儿们开始破解真实之书的封印，但这还需要一定的时间。贝伦用红字向缘寿保证在封印破除之后会让她第一个阅读，尽管缘寿不知为何忽然对她一直深信不疑的红字产生了一丝的动摇，但还是接受了。在等待的过程中，缘寿看见了远方流动的光点，绘梨花告诉她，这是费萨丽奴邀请前来观赏真实之书揭密仪式的各地魔女和贵族。她还告诉缘寿，之前袭击六轩岛的山羊不过是第一波攻





势而已，装载着十万大军的舰队已经包围六轩岛，就连黄金乡的庇护也支撑不了多久。已经放弃了真实以外的一切的缘寿，冷淡地看着哥哥和他的幻想走向终结。[图 10]

六轩岛上，黄金乡之门终于打开了，众人纷纷进入避难，只有战人和贝阿朵还留在外面

负责把门关上。两人都已经筋疲力尽，然而如同绘梨花所说的一样，无数巨大的帆船包围了六轩岛，随时都可以炮击将整个黄金乡炸得粉碎。此时一粒糖果忽然蹦到了战人脸上，原来这是打听情报回来的拉姆达变化而成，为了掩人耳目，大家躲进黄金乡里商量对策。

拉姆达告诉大家，贝伦他们在图书之都，正要向各界人士公开猫箱里的秘密。能越过碎片之海抵达那里的只有拉姆达一人，但是要入侵并且救回缘寿和钥匙，就意味着要与元老院为敌。尽管大家一再恳求，拉姆达还是说自己终究不是故事里的人物，爱莫能助。战人只能决定要带头应战，向拉姆达证明自己的决意，大家都离开了，只剩下拉姆达寂寞地望着天。

人类的世界里，各界人士和媒体都已经齐聚在某高级饭店前。新锐作家八城十八将首次在公众面前出现，更为重要的是，她宣称要公开传说中的绘羽日记——这将解开人们长年为之狂热的六轩岛之谜的真相。发布会前，八城十八接受公众的采访，声称无限的物语即将随着真相被公开而终结。并且用红字保证里面记载的为真相，记者们的闪光灯将她包围了。

图书之都里，真实之书的封印终于解开，贝伦把书抛给缘寿。在真实终于来到之前的这一瞬，缘寿内心里渴求真实的心愿和守护家人的心愿发生了剧烈的碰撞，但在贝伦的催促下，前者最终占了上风。缘寿缓缓地打开了日记的锁，把钥匙交给了贝伦——在缘寿阅读完日记后，日记将会再次被锁上，直到之后的仪式上作为最重要的节目来打开。

缘寿想要深呼吸，但她还是阻止了自己，她粗暴地翻开日记，书中喷涌而出的光芒，将她吞没在了真实之中，六轩岛上发生过的一幕幕都如走马灯般在她眼前闪过，然而当她的意识回复时，她面前的仍是自己的那本空无一字的笔记本。她看见山羊一般的同学们肆意地嘲笑着她用生命换来的真实，她们用无数的红字将缘寿的身体撕裂——人们总是认为自己所相信的是绝对的真实，红字也不过就是这种强制观念的具现化。下一个瞬间，陷入疯狂的缘寿看见自己站在和贝伦初次相遇的楼顶，贝伦则在一旁用嘲笑的眼神望着她。



“……缘寿，冷静点吧。想知道真实的不是你自己吗？”

缘寿得到了真实，但这个真实对世间的人来说一文不值——他们宁可用自己觉得更有趣的妄想去篡改它。而作为人类的缘寿，却没有任何能记述红字的方法，在怀疑他人的红字之时，甚至连缘寿自身也陷入了迷惘，开始感到恐惧，害怕自己的真实也只是一厢情愿的妄想。因为就在踏上这个旅途之前，她还是那样坚定地相信着绘羽伯母一定是凶手。此时，她才终于明白了魔女绘羽的那句“自己永远都会站在她一方”的真正含义：缘寿其实是一直是在把“绘羽凶手说”作为维系自己精神的支柱。无法接受世界上任何一种其他的“真实”的缘寿，狂笑着向着面前的虚空踏出一步，落入了无尽的黑暗中。

她的身体摔在了图书之都的地面上，绽开了一轮血色的花朵。贝伦冷漠地望着脚下的这一切，拒绝了整个世界的孤独少女，就连她的死，也没有引起世界中任何人的留意。她右手的食指还微微抬起，仿佛是想用最后的一点力气，沾上自己身体里鲜红的血液来书写红字真实。但少女最后的努力，也早已被身下渗出的鲜血给覆盖。

缘寿的身体破碎成了碎片。贝伦让手下的猫把碎片处理掉。她的灵魂被丢入了虚无之海当中，她将忘却自己的记忆，忘却自己存在的意义，在永远的迷惘中痛苦煎熬。



Supported By Image 图片提供
出自／『～Debris～記憶の欠片』
图／rifsom 出品／叁子星
http://hi.baidu.com/叁子星

INTERLVDE 幕间

“他”隐隐听见了雨声和车声，但却一动都动不了。车上走下了一名女性——这就是“他”与八城几子的第一次相遇。



神秘的女性八城几子自称是这一带的大户人家的女儿，和几个仆人生活在一起，却没有什么朋友，陪伴她的只有一只名叫贝伦的黑猫。几子救治了偶然在路边遇见的“他”，然而“他”却因为先前的车祸而失去了自己所有的记忆，只记得自己是18岁。几子便为他取名为十八，让他寄住在家里。几子的爱好是写推理小说，十八夜里难以入眠，就将几子的手稿都看了一遍。提出的建议颇有建设性，令几子刮目相看。两人之间的交流日益深刻，终于由十八构思，几子执笔，合写出了一部力作。

某天夜里，几子还在电脑前奋斗，十八询问是不是最近有什么新鲜事，几子的回答让他感到了仿佛从被遗忘的记忆深处亮起的一道雷光：“六轩岛事件”。十八的大脑头痛欲裂，一个个陌生的脸庞都在他脑海中浮现。而在记忆的洪流中，一个更加熟悉的名字在十八的脑海中响起，是的，他就是右代宫——

Supported By Image 图片提供
出自／『～Debris～記憶の欠片』
图／口十 出品／叁子星
http://hi.baidu.com/叁子星



CHAPTER Ⅴ

章五

破碎的字词连在了一起，缘寿听出那是在呼唤自己的声音。她睁开双眼，看见自己的父母正痛哭流涕地拥抱着自己。不仅如此，身边还站着曾经朝思暮想的亲人们。原来在虚无之海中漂流的她，偶然被贝阿朵发现了，所有家人都在相信着她一定能回来，这份强烈的心愿终于创造了奇迹。



得到了自己朝思暮想的真实之后，缘寿终于明白了比起已经过去的真实，还是此时此刻在自己身边的家人更为温暖，这就是哥哥为她献上的最后一局游戏的良苦用心，但她却任性地将大家的善意糟蹋了。她和绘羽哭着拥抱在一起，喊了面前这个照顾了她 12 年的女人、母亲。她接受了家人已经不会再回来的事实，决定回到图书之都去夺回黄金钥匙，将自己曾经目睹的真相永远封印在猫箱里。在拉姆达和战人的陪伴下，缘寿出发了。

三人离开后，绘梨花在几只山羊的陪同下登上六轩岛与贝阿朵交涉，她要求贝阿朵将整个棋盘无条件交给图书之都。贝阿朵沉默许久以后，黯然表示同意投降。但右代宫家人们不愿接受——黄金乡里家人们的激烈争吵声也在证明这个决定的争议性。除此之外，她还声称拉姆达非常不满，正在四处拉人手准备和贝伦对抗，因此希望绘梨花能够给他们一点时间说服这些人。绘梨花同意了。然而这一切都只是右代宫家人们为了争取时间而演出的一场戏。此时此刻，战人与缘寿已经在拉姆达的带领下潜入了图书之都，在浩大的迷宫中他们发现了一个指引方向的箭号。缘寿明白，这就是永远站在她一边的亲人——魔女绘羽给她留下的最后帮助。在这个指引下大家终于找到了钥匙，但仍然需要一个小时左右的时间等待守护的魔法阵破解。为了躲避贝伦派来巡逻的小猫，三人躲藏了起来。



黄金乡里，仍然被蒙在鼓里的绘梨花正在悠闲自得地品茶，忽然听见了乡田不经意的一个口误。从这个口误里绘梨花迅速地推理出右代宫家是在演戏拖延时间，战人和拉姆达应该已经潜入了图书之都。她的话音未落，七柱和谢斯塔姐妹就同时向她发动了攻击——但都被早就推理到这一切的绘梨花躲过了。绘梨花回到船上，将情况报告给贝伦，下令舰队对黄金乡发动总攻，山羊士兵如同潮水一般涌上。右代宫家人们和魔法世界的伙伴一起，和绘梨花以及她率领的山羊们展开了激战。尽管大家强烈的羁绊打得绘梨花毫无还手之力，但绘梨花还是逃回了帆船上，下令舰队炮击，在概念否定弹的强大火力之下，黄金乡渐渐难以支撑。



得知战人等人已经入侵图书之都，贝伦派出了无数只猫进行搜查。战人等人的藏身之处也即将被发现，因此需要有一个人出去分散敌人的注意力。三人决定石头剪子布来决定，但被战人和缘寿的决心所感动的拉姆达在猜拳时故意设计失败，自愿成为诱饵。她交给战人和缘寿一个能将他们送回家的碎片，之后便冲了出去，和赶来的贝伦展开了魔法大战。两人的魔法在空中一次次的碰撞，每一次炸裂都释放出如同宇宙爆炸般剧烈的能量。看着两人的战斗，战人心里清楚，反抗了元老院的拉姆达就算能支撑一时，但终究是没有胜算的——但只要为了缘寿能在未来活下去，战人连自己的性命也早已置之度外。他告诉缘寿，一旦拿到钥匙，就马上回黄金乡去。贝阿朵会为她展示两扇门，其中一扇将引导缘寿走向未来，但是在进门时绝对不能回头，否则将前功尽弃。他最后告诉缘寿，所有家人都会支持她，一定要相信奇迹，只要相信，奇迹就绝对会发生。







Supported By Image 图片提供
出自/『～Debris～記憶の欠片』
图/真空 出品/叁子星
http://hi.baidu.com/叁子星

CHAPTER VI

章六

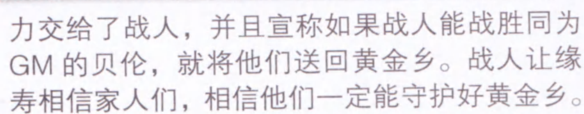
拉姆达和贝伦的战斗难分难解，但一个突如其来的访客，让拉姆达彻底僵住了，原来是费萨丽奴带领着化成猫的各界魔法贵族来到了这里。在造物主级别的大魔女费萨丽奴面前，拉姆达这种程度的魔女就仿佛棋盘上的棋子一般无足轻重。贝伦准备去寻找战人和缘寿，而拉姆达决定赌上自己的性命向费萨丽奴发动最后一击，目标是她头上的角型记忆装置。费萨丽奴曾经因为那个装置受到冲击而发生过人格变化的情况，而这就是拉姆达的唯一胜算。一直在观众席上的拉姆达，选择了作为故事里的一个人物来为缘寿的未来铺平道路。她在最后自嘲地对着棋盘外的观众们说道“人气投票的时候一定要投给我，至少弄到前 5 名喔。”



拉姆达使出了全力的一击——但这一击还没有抵达就停止了。费萨丽奴停止了时间，并且开始重新书写故事的剧本。在这个俯瞰整个世界的大魔女面前，拉姆达这种玉碎似的攻击实在是太微不足道，以至于她甚至都不屑于思考杀死拉姆达的手法和过程，而是直接书写了死亡的结果。当时间开始流动时，拉姆达根本都来不及意识到发生了什么就迎来了自己的死亡。

就在这一刻，钥匙的魔法阵封印终于解开，缘寿拿到了钥匙，但与此同时，一道冲击波摧毁了缘寿手中能将她送回黄金乡的碎片——战人和缘寿的藏身之处被贝伦发现了。贝伦开口嘲笑拉姆达的无谓牺牲，但就在这时，一发剧烈的冲击让她摔落在地，与之相伴随而来的，还有早就已经被她遗忘的痛觉。这是战人愤怒的铁拳，以绝对的意志将奇迹的魔女击中的一刻。战人的愤怒似乎让费萨丽奴也觉得有趣了起来，以至于她并没有出手帮助自己的巫女贝伦，而是选了择在一旁观看，把编写故事的权





力交给了战人，并且宣称如果战人能战胜同为GM的贝伦，就将他们送回黄金乡。战人让缘寿相信家人们，相信他们一定能守护好黄金乡。

然而仿佛是要夺走这最后的希望一般，绘梨花来到了这个空间，带来了黄金乡已经被舰队彻底摧毁的消息。她一同带来的，还有贝阿朵的黄金心脏。贝伦用手中的巨镰将心脏一刀两断，用红字宣称贝阿朵和她创造出的黄金乡，以及右代宫家族的人们都已经彻底死亡，再也不会回来。但这仍然没有让战人绝望，他坚信过去的魔女们无法遮掩未来的光辉。被激怒的贝伦将自己在碎片之海中收集的谜题化作无数利箭向战人一齐射出，战人奋力抵抗，但力不从心。即便如此他还是鼓励着濒临崩溃的缘寿，让她回忆自己 6 岁时的心情，回忆自己真正的愿望。无数的利刃最终洞穿了战人的身体，战人最后一刻回望着缘寿的双瞳，也渐渐失去了色彩。

「ベアトリーチェは、１９８６年１０月に、死亡した。よって、彼女が生み出した黄金郷は、完全に滅び去った。黄金郷に生かされていた、お前の親族たちも全員、滅び去った。お前の父も、母も、そしてもちろん戦人も、二度とお前のところに戻り、お前の名を呼ぶことはない。」

缘寿奔到哥哥的身边哭喊他的名字，贝伦叹息着这无聊的结局，指挥凶器向着手无寸铁的缘寿射去。在一切即将以绝望结束的时刻，缘寿想起了自己最初的愿望，曾经被自己认为不可能而舍弃了的那个单纯的愿望——希望家人能回到自己的身边。在她许愿的瞬间，令所有人都无法相信的事情发生了：原本被利刃贯穿了全身的战人缓缓地站了起来，尽管嘴边还残留着鲜血，他的脸上已经露出了胜利的笑容。

面前违背常理的景象让贝伦陷入了恐慌，她一再用红字确认战人的死亡。但红字已经对缘寿起不到任何作用了：即便全世界都说哥哥已经死去，她也仍然会相信哥哥还活着，总有一天会回到她的身边。只要缘寿还没有失去希望，奇迹就永远不会被击溃。兄妹二人的羁绊创造出来的奇迹，激怒了身为奇迹之魔女的贝伦，然而贝伦愤怒的攻击再次被挡开了，出现在战人身边的，无疑是同样本该死亡的黄金魔女贝阿朵利切。



“就算全世界都在否定，我也不会放弃大家还活着的希望……这就是我抵达的魔女之境

地。”

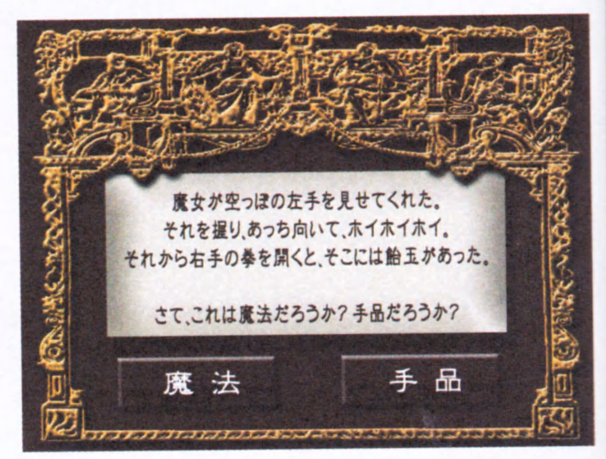
缘寿缓缓地站起身来，与她一同站起来的，还有身后的众多人影——右代宫家族的家人，以及魔法世界里的伙伴们。缘寿已经不再是那个只能在悔恨流泪的未来之魔女了。安琪・贝阿朵利切，她真正的称号是还魂之魔女。缘寿和家人们的身上绽放出了无数条带着金色轨迹的耀眼光芒，汇聚在一起化作了黄金的双翼之鹫。在家人共通的信念面前，贝伦的红色真实根本起不到任何作用，她轻易就被黄金之鹫吞没，被炸回了黑猫的原型。



尾声 EPILOGVE

经历了无数的痛苦绝望，缘寿终于和大家又一次团聚了，费萨丽奴也为她的表现鼓掌，并且认可了她的称号。这一次游戏也将迎来最后的仪式，让缘寿告别过去，向着未来出发。战人将黄金钥匙交给缘寿，空中出现了两扇门。缘寿将从两扇门中选择一扇。而决定选择哪一扇的，是贝阿朵出的谜题：

魔女凭空变出了一个糖果，这究竟是魔法呢？还是戏法呢？



缘寿做出了选择，打开了门。她为和家人的分别而流泪，但她依然没有回头，她知道，自己的家人永远就在自己的身后。就在这一刻，她依然相信着亲人们一定会回来，所以这并不是永别，而是再见。从这里开始，缘寿踏出了前往未来的路。

・[戏法]篇

海风吹拂着缘寿的头发，扑面而来的海潮味让她想起自己正在和天草一起乘船前往六轩岛寻找真实的途中。已经不能再回头了，缘寿想着，要以新的方式生活下去，她支开船长，告诉天草自己想把右代宫家族变卖，抛弃缘寿这个身份。但天草劝她还是低调一些，否则难免小此木和须磨寺家会有所行动。但缘寿继续推理，认为小此木早就想要除去肆意任性的她。缘寿访问六轩岛必将会引出须磨寺霞，这正是小此木将两方一网打尽的好时机。而负责下手的人，就是面前一直陪伴着他的天草十三。缘寿掏出了枪，瞄准天草的眉心。

被揭穿的天草无奈地笑了：“……你忘了打开保险装置了。”



“托卡列夫手枪是没有保险装置的，这点我还是知道的。”

缘寿没有丝毫动摇地开枪击中了天草的腹部，又在他的脑门上补了一枪。目睹这一幕的船长还来不及逃跑，也倒在了缘寿的枪下。这



都是为了让自己活下去——从陷害自己的阴谋漩涡当中。缘寿望着远方的接近无限的海平面，忽然听见背后响起了掌声。掌声的主人是绘梨花，缘寿感到自己多少理解了她的心情，向着同样追逐着真实的魔女前辈，她缓缓说道。

“我明白了，真实什么的，根本没有任何价值。而且我发现……天草被拆穿时的那一副困惑的表情，是挺不错的。”

绘梨花笑了：“GOOD！”

·[魔法]篇

穿过门扉的缘寿，发现自己站在楼顶，那个她曾经出发前往过去的地方，但这一次她没有向下跳。她给小此木打电话，将右代宫集团托付给了他。她知道，右代宫缘寿的不可思议冒险，在此宣告结束了。现在的她，将以魔女安琪·贝阿朵利切的身份活下去。

缘寿离去后，魔法世界开始分崩离析，战人和大家道别过后，一切都被掩埋在了虚无之中。在人类世界里，八城十八忽然宣布中止公开绘羽日记，让发生在六轩岛上的事情成为永远的谜，并在众人的一片哗然声中起身离去。魔女们的猫箱，将随着时间流逝被沉入忘却的深渊。费萨丽奴向着静静沉睡的猫箱献上了一朵金色的蔷薇，为故事划上了句号。

1986 年 10 月 6 日，第 3 日

笼罩岛上两天的台风终于退去。六轩岛地下的潜水艇废墟迎来了许久位置的访客：战人与贝阿朵利切。这是他们两代之前初次相遇的地方，而如今两人又带着黄金来到了这里——这不免让人感觉到某种命运的神秘。这里有一艘事先准备好的摩托艇，贝阿朵帮助战人把金块搬上艇去，准备目送他离开——她犯下的罪行实在太多，不能和战人一起上路了。但战人还是不由分说地抱起了她，如同爷爷对那个拥有同样名字的女人曾经做过的那样，他愿意与贝阿朵共同背负十字架活下去。

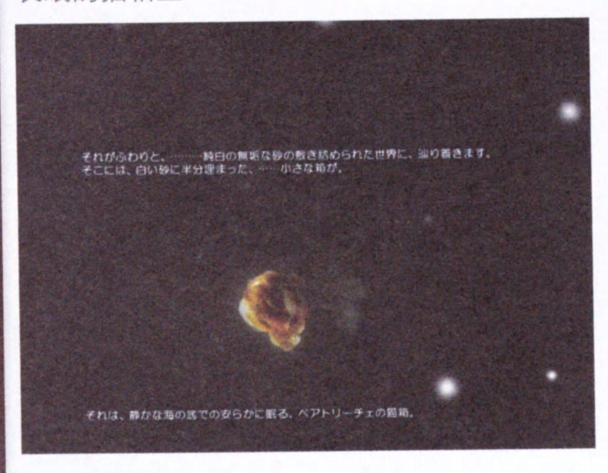
Supported By Image 图片提供
出自 /『～Debris～記憶の欠片』
图 /Rifsom 出品 / 叁子星
http://hi.baidu.com/ 叁子星



船启动了，两人在船上拥吻，而当战人睁开双眼时，贝阿朵和金块都宛如梦幻一般，从他的视野中消失了。战人立刻跳入海中，他看见了贝阿朵微笑着向他告别，但战人努力抓住了她的手。

“倘若你向往着深渊，我愿与你一起坠落。倘若那里是虚无的世界，我愿与你一起消失——但是，直到那一刻之前，你都是属于我的……”

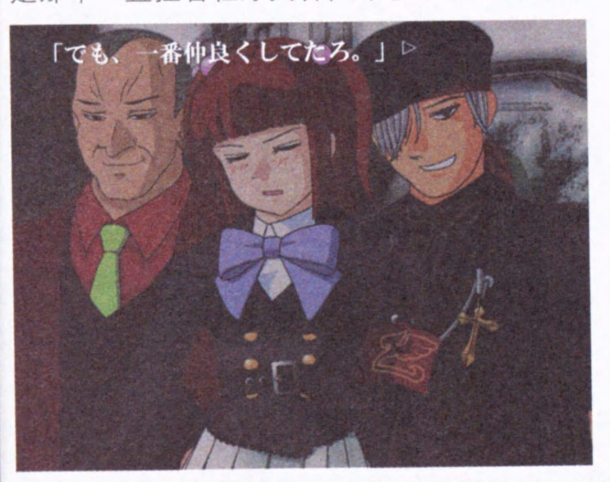
两人紧紧拥抱在了一起。任凭命运也无法将他们再次分开。深邃的黑暗当中忽然亮起了一个温暖的光点。那是黄金的蔷薇，飘落在了长眠的猫箱上……



1998 年

缘寿将家族的事务全部托付给了小此木，脸上露出了从未有过的解脱表情。在绘羽会长过世后，右代宫企业曾经陷入一段时期的飘摇，但现在经由小此木的管理已经重归稳定。她告诉小此木，自己经历了漫长的旅行，终于理解了他当时说的“没有爱就看不见真实”的含义。尽管小此木多少感到了困惑，但从缘寿的变化他也能看出，缘寿的心灵已经比起之前成长了许多。

当呗问及之后打算怎么办时，缘寿回答自己想要成为一名作家。小此木祝愿她好运，并且为她介绍自己派去陪伴她的司机——果然还是那个一直挂着轻浮笑容，却意外地不让缘寿反感的天草十三。





载着缘寿的车开动了。缘寿让天草带她到一个能看到海的城市。她闭上双眼，车很快就消失在了来来往往的车流当中。从今往后她将舍弃右代宫缘寿这个名字，但她永远都不会忘记自己的使命——作为活在 1998 年的最后的魔女安琪・贝阿朵利切的使命。

・[茶会]

费萨丽奴放下了笔，尽管她笔下的世界还存在着诸多的可能性，但何处才是尽头呢？她在自己中意的摇椅上坐下，自言自语般地说道。

“……这个围绕猫箱展开的漫长故事，结尾就不用写明，留在猫箱里就够了吧。”她似乎从空无一人的书房中得到了回答，点了点头微笑着继续说道。“嗯，我会再写一些再停笔的……那就是与你告别的时候了。”

幕后，贝伦正在一脸别扭地把支离破碎的拉姆达给缝起来，多嘴的拉姆达还一个劲地抱怨——两人之间的亲密关系仍然是这样的令人难以捉摸。绘梨花则收到了来自诺克斯的信，后者抱怨日常文书工作的枯燥，还顺带提及了一下威尔的近况，据说他投资房地产赚了不少钱，现在已经和理御过上了幸福的生活。



短暂的休息后，魔女们又要踏上寻找新的碎片的旅途了。或许在不久之后的将来，还会在某处相会吧。

・[里茶会]

数十年后的未来，化名寿由加利（音同缘）的缘寿凭借着『樱太郎的大冒险』系列小说获得了世界性的注目。一直持续着写作的她，直到现在才凭借这本小说的轰动被人们所知。但她在去年查明犯有癌症，已经时日无多了，这

被认为是文学界的巨大遗憾。在某个颁奖仪式上，有人忽然告诉她，推理作家八城十八想见她一面。

距离缘寿上次听说这个名字，已经是十几年前了，她想起了自己当年到出版社寻访，却被拒之门外的情景。带着想看看八城究竟是怎样接近了真实的好奇心，缘寿答应了会面。来人又告诉她了一个冲击性的事实：八城十八实际上是由一男一女两人共用的笔名，由男人构思，女人执笔。在得知这个事实的瞬间，缘寿产生了某种奇迹般的预感：那个隐藏在八城十八这个笔名后的男人，或许就是“他”。在缘寿改名换姓之后，真实身份一直无人所知。但现在凭借『樱太郎的大冒险』这本书的出名，或许让“他”意识到了自己的真实身份。

怀揣着不安的期待，缘寿前往了约定见面的地方。在一位女性的陪同下，一名坐在轮椅上的男性出现了，缘寿一眼就认出了轮椅上的人，果然就是她的哥哥——右代宫战人。缘寿无法抑制自己喜悦的泪水，几十年来努力相信着的奇迹，终于发生了。战人告诉了她这些年来发生的事情。原来当时他通过地下道逃到了潜水艇基地，乘坐里面的一艘摩托艇逃出了六轩岛。但途中遇到了某种事故——他失去了落海时的记忆——漂流上岸的他，被路过的八城几子发现并收留了。在那之后他就与几子一起以八城十八的名义共同创作推理小说。命运的捉弄让两人相隔数十年后，终于重逢了。



接下来，战人说出了惊人的事实：当年缘寿委托出版社安排与八城十八见面时，他其实已经知道来人是缘寿，却拒绝了。原来他当时尽管恢复了部分记忆，但却留下了后遗症，无法认可脑中的记忆。尽管他一再说服自己是右代宫战人，但战人的记忆对他来说始终像是他人的东西一般。被陌生的记忆折磨的他，有一天甚至自残了自己的身体，从那以后只能乘坐轮椅生活。尽管他一直害怕着与缘寿会面，害怕现在的自我会被“右代宫战人”所吞噬，但义务感还是让他最终提出了和缘寿见面的要求。两人一番长谈，在告别之时，缘寿递给了战人一张地图，邀请他下次到某个地方去，这样或许就能让他从战人的记忆中解脱出来。

10月的某个夜晚，几子和十八来到了缘寿邀请他们去的地方——福音之家。原本在失去了右代宫家的援助后，福音之家一度中止。但在缘寿的努力下，现在又重新开始照顾无家可归的孩子了。为了给孩子们留下美好的回忆，缘寿还出资进行了整修。今夜，将在这里同孩子们一起举行万圣节派对。缘寿打开了通向会场的大门，里面的景象让十八愣住了。原来里面已经被布置得如同六轩岛大屋里的大厅一般，每一处细节都精致还原，里面甚至还挂着一张十八的记忆里再清晰不过的肖像画。那是六轩岛的另一个主人，魔女贝阿朵利切。这也是缘寿特意找到了当年的画师重新绘制的。孩子们喧闹的欢笑宣告了派对的开始，十八仿佛看见了记忆中的家人们都微笑着迎接着他的回归，而站在最前头的，分明就是贝阿朵和18岁的缘寿两人。贝阿朵温柔地牵起战人的手，带他从轮椅上站了起来。[图 29]

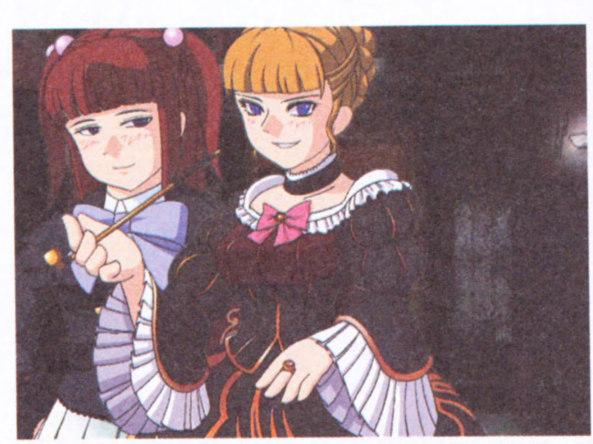
“等你好久了，战人。”

“……抱歉，来得有些晚了。”

贝阿朵紧紧地抱住了战人，众人的掌声都在为他们祝福。

“……我不会再放开你了，我们永远都会在一起。”

黄金乡的大门，缓缓合上了。



TATTLE 关于海猫完结的碎碎念

在过去的四年里的每一场 COMIKE 上都会如期而至的『海猫鸣泣之时』，终于在 EP8 为本篇划下了句号。EP8 中，龙骑士 07 给出了对一些过去的疑问的解答，例如战人的身世之谜，以及天草的任务等等。但是另一方面又彻底推翻了之前推理的基础：最初发现的两封瓶中信成为了贝阿朵对游戏的记录，也只是两种存在的可能性而已；红字也不再是“绝对的真实”，而成为了个人坚信的产物。最后更是把所有谜题全都封印在了猫箱里，让它长眠在海底了。这种结尾显然会导致非常大的争议，好比是一个包装精美的圣诞礼物，当玩家怀着期待的心情掀开一层层包装纸，发现最里面还是一个打不开的盒子时，总是有人会感到沮丧——尽管那些包装纸可能确实非常精美。不过相信也有许多同学已经对猫箱中真实的答案心领神会了吧。在这里笔者就响应作者的号召（真的不是因为停止思考了，真的），不对猫箱里的真相妄加猜测来影响大家了，而是谈论一些谜题之外的东西。

如同之前的『寒蝉鸣泣之时』一样，在海猫的 EP8 中，龙骑士 07 一如既往地将热血和催泪的桥段用作了打动玩家的杀手锏。相信许多玩家都会在贝阿朵入水的一幕被作者精心营造的演出效果打动。而与结尾和谐美好得甚至有点虚假的寒蝉相比，尽管海猫的 EP8 在高潮部分出现了全员满状态复活的都合主义情节，但依然无法逆转已被注定的伤感结局：和睦的家族幻象最终和魔法世界一起沉入遗忘的深渊，无论怎样选择，缘寿都将放弃右代宫家族。魔法结局里，数十年后时日无多的缘寿和轮椅上的战人的重逢让人不免感叹造化弄人。更有甚者，将最后一幕战人梦回黄金乡的情节解读为缘寿最终向着六轩岛惨剧的犯人进行了复仇。作者有些出人意料地遵守了上一个 EP 末尾的“不会给这个游戏以 HAPPY END”的宣言，没有用黄金乡或是魔女发威之类的手法来强行给作品一个美满的结局，这方面的骨气还是值得称赞的。

除去故事本身，『海猫』中另一个一直以来被玩家津津乐道的方面，就是游戏当中的个性人物了。在这方面 EP8 也成功地保持了以往的水准。新追加的萝莉缘寿惹人怜爱，而最近几个 EP 逐渐洗白的魔女拉姆达在关键时刻大出风头，想必遗愿的“人气投票前五”多半不在话下了。游戏中还借着大战山羊的情节，为进入解篇后一直立场微妙的家人们提供了一个重振雄风的机会，就连之前一落千丈的楼座也终于找回了当年无双的感觉。但与此同时，一个贯穿海猫整个游戏的问题——人物形象和立场的不稳定，仍然存在于 EP8 之中。在上一个 EP 中亲密无间的人们，下一个 EP 里可能就会撕破脸皮大打出手，反之亦然。例如诺克斯与绘梨花，抑或是贝伦和威尔 / 理御。令一方面，作品中过多地用这种立场的转变取代了人物性格的成长，例如战人对魔法 / 魔女的态度，缘寿对真实的追求等等，与其说是成长带来的改变，倒不如说更像是被什么东西洗脑了一些。也有例如真里亚这样，在 EP2 达到了全盛期后就每况愈下，言行反倒越来越幼稚的例子。诚然这样的巨变算是作者从『寒蝉』时携带下来的传家宝了，也能增加故事的意外性和人物性格的丰富程度。但反过来说，说变脸就变脸的人物形象，难免会在某种程度上妨碍了读者对





人物投入感情。尤其是在出场人物众多的『海猫』当中，对形象转变的刻画的篇幅也不得不减少，这是笔者认为是作品还留有改进空间的一个地方。

回顾『海猫』一路走来的这段时间，尽管作者的思想理念和表现手法未必能被所有人接受，但是不能否认的是，这部作品在同人领域里开创的新天地是让人难忘的。猫箱，红字，北风与太阳，亨佩尔的乌鸦，等等能让人会心一笑的关键词，就是这部作品给玩家带去的乐趣的最好佐证。尽管 EP8 给本篇划上了一个句号，但是对于对这个棋盘有爱的观众来说，想必还有不少怨念没有满足吧。例如爱吹喇叭的谢斯塔 556 最终还是没能出现；天草十三在一个结局狼狈退场，另一个结局里存在感稀薄；绘梨花的过去也仍然停留在 EP6 的只言片语，等等等等。这些或许都可以期待着在 FANDISC 中被进一步补完。众多的同人二次创作也在不断延长着作品的生命力。排除了推理与谜题的束缚之后，更加自由的创作应该能为大家带来更多有趣的作品。如同在 EP8 的茶会中魔女们说过的那样，“总有一天会再见的，在其他什么鸣泣之时。”相信对于喜爱这个世界的玩家们来说，重逢的这一天应该不会等待太久。▲

不堪回首的2010

关于GALGAME的年末大盘点

■文 / 秋叶、如月千华

虽然来得有点晚，不过这次关于 2010 年 GALGAME 的年终盘点其实已经悄悄地策划了很久了，在之前制作新作扫雷企划的时候，原本想把年末盘点也放在一起做一个超大型企划的，不过那个时候，日本各种权威的年终评选、数据榜单之类的玩意儿还没出炉，就暂且搁置了这个计划。而现在，有着“美少女游戏界奥斯卡”之称的萌 GAME 大赏已经评选完毕，美少女游戏贩卖网站 Getchu 的年终销量排行以及 2ch 的年度最佳美少女游戏排行榜也已经出炉，就让我们从这些年终的榜单开始，回顾一下刚刚过去的 2010 年吧。



▲素晴らしき日々～不連続存在～

被实妹攻陷的萌GAME大赏2010

每年一度的优秀 GALGAME 评选活动萌 GAME 大赏的 2010 年度颁奖仪式于 1 月 12 日隆重举行，获奖会社、协力会社、GALGAME 流通会社以及相关杂志的代表们出席了当日的颁奖典礼。那些在大家印象中衣衫不整、蓬头垢面为赶进度而连日奋战的创作者们在当天穿上了非常正式的西装革履，在镁光灯前发表自己的获奖感言，这一幕颇有违和感的场景大概会让每一个游戏玩家会心一笑吧。

萌 GAME 大赏是由得到贩售店、制造商、杂志社等的协力、由加盟厂商志愿组成的“萌 GAME 大赏执行委员会”举行的一年一度的 GALGAME 评选活动。该活动自 2006 年开始举办，最早命名为“美少女游戏大赏”，此后每年都举办一次，并自 2009 年起改名为“萌 GAME 大赏”。每年除了最重要的大赏之外，还会评选出剧本赏、主题歌赏、BGM 赏、画面赏、人设赏等部门奖项，而且部门奖项有着逐年增加的趋势，比如近年新增的 PG 廉价赏，最佳推广赏之类的。萌 GAME 大赏的结果有时候会遭到玩家们的诟病，比如去年拔得头筹的三国反转游戏『真・恋姬无双』，虽然在萌 GAME 大赏中呼风唤雨，销量榜上也排在前列，不过在素有“腋内”之称的 2CH 却不受待见，并未进入后者的年度最佳美少女游戏排行榜的前五名，所以也有流言戏称 Baseson 给评选委员会塞钱了。不过今年的情况乍看之下似乎好了很多，至少获得大赏金银铜赏的三部作品，和 2CH 的榜单是一致的，虽然排名依然不同就是了。另外，每年还会有许多明明产生了强大的轰动效应却和大赏没有产生半毛钱关系的大作，让大家不得不质疑一下大赏的公平性。

不过这些疑虑基本上都是没有必要的，由于每年的大赏的评选对象是前一年度 9 月到当年 8 月底之间发售的游戏，因此有些不在发售范围之内的大作（比如喜欢放在年末发售的大作会被归到下一年的评选对象中）就没法参选了。另外，这项活动只接受由软伦审查的游戏公司的报名申请，因此那些接受 CSA 认证的游戏公司的作品也不能参选，例如大家钟爱的



▲素晴らしき日々～不連続存在～

N+。此外，有些大手会社对于该奖项不怎么感冒，他们不会为自己的作品报名参加这项活动，因此有些大作就平白无故地神隐了。总之，虽然萌 GAME 大赏的结果有时候让人觉得匪夷所思，不过总体上来说还是一项坚持公平、公开、公正原则的评选活动的。

2010 年度的萌 GAME 大赏的结果就比较圆满，『黄昏のシンセミア（黄昏的麻药）』获得了大赏金赏，『战女神 VERITA』获得了大赏银赏，『素晴らしき日々～不連続存在～』获得了大赏铜赏，和 2CH 的榜单对比一下，会发现评审委员会的眼光和 2CH 用户们的眼光基本一致。

名次	得点	得票	标题
001	257	116	素晴らしき日々 ～不連続存在～
002	193	097	黄昏のシンセミア
003	183	091	戦女神 VERITA
004	152	087	の一ぶる☆わ一くす
005	126	074	リアル妹がいる大泉くんのばあい

首先来看获得金赏的『黄昏のシンセミア』，这部作品是 AKABEiSOFT2 公司旗下的あっぷりけ品牌的第三部作品，本刊此前刊登过详细的解析文章。该作品在剧本、音乐和人设方面都有不俗的表现，其中主线剧情的实妹路线更是通过一段禁忌之恋引爆了无数玩家的 G 点，赢得了广泛的好评。此外，由于该作品在系统方面表现得十分完美，对于玩家而言非常友善便利，加上优秀的游戏品质，自然让它得到了很多玩家的支持。据官方发表的评论透露，该作品在玩家投票排行榜上，几乎取得了所有部门的第一名，从最重要的玩家支持赏、脚本赏、原画赏、人设赏到主题歌赏、BGM 赏、纯爱系作品赏、エロ系作品赏，一共取得了 8 个部门的头名，可以说其具有压倒性的优势，在随后的正式评选中拔得头筹也在情理之中了。

不过，在 2CH 的榜单上，『黄昏のシンセミア』失去了萌 GAME 大赏中呼风唤雨只手遮天的气势，以较大的差距败给了大赏中的手下败将『素晴らしき日々～不連続存在～』屈居第二。从单项得分来看，在游戏脚本方面『素晴らしき日々』有着压倒性的优势，以 114 比 64 领先了 50 分之多，作为 GALGAME 生命力源头的脚本差距如此之大，第一的宝座被抢走也是无法避免的了。而且『素晴らしき日々～不連続存在～』的脚本显然也得到了萌 GAME 大赏评选委员会的认可，在审查员的力荐之下获得了全场支持，拿下了剧本赏的金赏，这大概也让这部游戏的支持者们十分欣慰了吧。

作为ケロＱ时隔 6 年的新作，『素晴らしき日々』的剧本完成度非常高，获得了很多玩家的好评，这不仅表现在 2CH 的评选中，批评空间的评分也显示了该作强大的实力，甚至可以用恐怖的统治力来形容——在批评空间的年度数据排行榜上，中央值超过 90 的游戏只有 4 部，其它 3 部从各种意义上来说只能算是续作（Loveplus+、Steins;Gate PC 版以及 CROSS † CHANNEL PSP 版），也就是说，在 2010 年度，真正意义上的エロゲー新作，『素晴らしき日々』是当之无愧的王者，本作的素质由此可见一斑。此外，从该作品的具体得分来看，779 位用户评分，87 人给出了满分 100 分，331 人给出了 90 分以上，低于 80 分的大概 20%，能获得这样的数据的确相当不容易。



2010

如果列出一份 2010 年不容错过的 GALGAME 榜单，『素晴らしき日々』必定能在之中占据一席之地。

最后是获得银赏的『战女神 VERITA』，作为在美少女游戏界追求游戏性的代表公司之一的 Eushully 的招牌系列的最新作，『战女神 VERITA』的表现可圈可点，除了获得大赏银赏外，还拿下了玩家支持赏、人设赏、原画赏的银赏，以及跑不掉的程序赏金赏。由于美少女游戏界大部分游戏追求的都是故事性，因此那少数的几家在游戏性方面费尽心思的厂商在一些追求游戏乐趣的玩家心中有着非常高的地位，Eushully 的战女神系列以及幻燐系列受到了很多玩家的追捧，因此将两作的主人公进行联动的本作受到了玩家的广泛期待。游戏中设计了巧妙的双主人公系统，两位主人公的行动会互相影响，甚至会因此遭遇不同的 Boss，这个系统大大提高了本作的可玩性，也可以吸引玩家进行多次通关。

和获得大赏认可的另外两部游戏相比，战女神可以说是唯一一部即叫好又叫座的作品。根据大手 Galgame 销售网站 Getchu 的年度销售统计来看，『战女神 VERITA』排在了榜单的第七位，作为一部年度工口 RPG 大作来说，这个成绩还是可圈可点的。而另外两个广受好评的游戏就没这么幸运了，『素晴らしき日々』排在了同一份榜单的第 47 名，金赏得主『黄昏のシンセミア』更是排在了 50 名开外，未计入统计，可见要想把游戏卖出去，光是提高游戏品质并不能解决一切问题。看一看销量榜上第一名的『真・恋姫†無双～萌将伝～』，大家就知道什么样的游戏能卖的好了吧，而且该作品也毫无悬念地一举拿下了今年萌 GAME 大赏的最佳推广赏，BaseSon 投入重金在秋叶原大肆宣传『恋姬无双』的资料片，利用痛巴士的宣传为作品的发售预热，如此大手笔的宣传攻势最终成效颇丰，看来这种宣传的策略也值得别的厂商好好借鉴一番了。



▲战女神 VERITA

销量高 才是硬道理

一部好的 GALGAME，对于玩家们来说，它必须有优秀的剧情、漂亮的画面、动听的音乐或是足够萌的人物；而对于制作游戏的厂商们来说，销量才是衡量一部作品成败的最重要的指标，一部游戏只有卖的好，才能收回在制作过程中付出的成本，从而让品牌得以延续，才能持续不断地推出更多的作品。

	TG	PUSH	Getchu 排名	标题	厂商
1.	2447	20,892	2	暁の護衛～罪深き終末論～	しゃんぐりら
2.	1929	12,080	7	戦女神 VERITA	Eushully
3.	1692	20,476	1	真・恋姫†無双～萌将伝～	BaseSon
4.	1463	27,716	3	星空へ架かる橋	feng
5.	1436	15,184	4	恋色空模様	すたじお緑茶
6.	1396	12,072	8	PrismRhythm ＊プリズムリズム＊	Lump of Sugar
7.	1372	22,016	5	恋と選挙とチョコレート	sprite
8.	1350	**,***	6	Hello, good*bye	Lump of Sugar
9.	1319	**,***	13	失われた未来を求めて	TRUMPLE
10.	1277	**,***	11	のーぶる☆わーくす	ゆずソフト

纵观各种媒体给出的 2010 年度的销量榜，我们不难发现，那些在销量榜上排名前列的作品，不是那些老牌厂商推出的新作，就是那些下了大力气在前期宣传上的新厂商的作品。

表格中的第 7 名『恋爱选举巧克力』就是一个典型。这部由新厂商 sprite 在去年 10 月底发售的作品，由于前期宣传相当给力，在电击 G's 上连续 N 期连载了游戏的相关介绍，为游戏的发售做了充分的准备。因此虽然发售时间接近年底，却依然能杀入 Getchu 的销量榜前五，在 PUSH 给出的销量统计中也名列前茅，可以说是一战成名。虽然游戏推出后，反响两极分化，不过游戏的素质还是不错的，如果 spirit 能够以此为契机再接再厉的话，将来的前景还是值得期待的。表格中另外一个新厂商 TRUMPLE，是主打深崎暮人原画的公司 ABHAR 倒闭后由原班人马组成的新公司，而他们的处女作『失われた未来を求めて』也差



不多是借尸还魂的感觉。本来 ABHAR 开发了一半，在 ABHAR 死了之后大家一度以为这作品也要沉了，结果深崎暮人他们发挥了小强精神，总算把游戏搞出来了，画面还是相当华丽的，能进入销量榜上至少说明玩家们还是买了画师的帐。但愿这能给 TRUMPLE 一个好的开始，不要像之前的 ABHAR 一样做着做着就死了。榜单上的另外几部作品，基本都是这几年反响不错的厂商，通过几部作品积累下来的人气，也有了固定的受众群体，在缺乏大作的 2010 年，算是撑起了排行榜的门面吧。而这些厂商大多也是原画强于剧本，可见作为 Galgame 门面的还是画面，有了好的画面才能刺激人的购买欲，如果剧本方面表现不错，就有成为大作的潜质了。

今年总体来说，没有怪物级销量的作品发售，从 PUSH 给出的统计数字来看，只能说太不给力了。原本预计 2010 年内发售的『魔法使之夜』，一跳再跳，现在连 2011 年能否发售都无法确定了，这也导致原本可能产生一部 10 万级别销量作品的 2010 年销量榜黯然失色。而业界另外一个销量怪物 KEY 社在 2010 年只是推出了一部 FANDISC 级别的『库多 wafter』，这部卖 LOLI 的 FANS 向游戏虽然没能进入殿堂级别，不过战斗力也不容小觑。PUSH 的统计数字超过 20000，Getchu 的榜单中排名 15，而在综合电子购物网站 amazon 的年度销量排行中更是占据头名，就连 amazon 举办的最受欢迎美少女角色的投票中，库多也拿下榜首，可见 LOLI 的萌力确实对特定人群有瞬杀效果啊。而 KEY 社 2011 年也将推出一部新作『Rewrite』，明年的销量榜争夺战应该会变成一场恶战吧！

2010年GALGAME 业界事件回顾

穿越了年末的修罗场，淌过了鲜血淋淋的各类榜单，接下来，我们该总结性地回顾一下 GALGAME 界的 2010 年了。对大大小小的厂商来说，去年虽然各有盈亏，几家欢喜几家愁，但取得收益的还算多数。然而，对大多数玩家和用户来说，2010 年却可以算得上是近几年里最最坑爹的一年。其原因，我们可以分几个方面来看。如果各位感觉提到问题似曾相似，请不要怀疑，去年年底修罗场的情况也正是 2010 年全年的通病。

一、跳票是流行

有些病，一旦流行起来根本挡也挡不住，比如流感，又比如跳票。从 09 年开始蔓延的跳票病毒以更为猛烈的势头席卷了 2010 年全年，各家大小厂商官网上争相亮起红灯，打出以延期发售为名的广告语，引起一番又一番的关注，霎时间，跳票仿佛成为了一种流行。

随便打开一个游戏情报网站，搜索关键字“延期”便可找到那长蛋痛的列表，而且稍微扫一眼，就有能发现不少脸熟的主。比如，早已创造了各种神奇的 overflow 便脸不红心不跳地把『CROSS DAYS』从 09 年第二季一路延期到 2010 年第二季；『魔法使之夜』这样的业内顶级大作气势汹汹地先来几次延期，然后把发售日改为未定，给人感觉极度不靠谱；相比之下，Alicesoft 坦言为了做出更好的东西而把『大帝国』砍掉重练就显得有绅士风度多了。然

后我们可以不说C姐的『PARA-SOL』，不说来自家用机的移植作『Steins；Gate』，却不能不忽视那以延期出了名的『星空に架ける橋』。这款作品10个月延期9次的成绩从时间跨度上并没有打倒10次延期穿越1年又2个月的前辈『さくらさくら』，但是这款作品延期的意图不得不启人怀疑：在官方没有公布多少情报的情况下早早的公布了发售日，然后一面延期一面一点点揭开作品的全貌，音泉上相关的RADIO节目也因为延期在不知不觉中连续播了一年多——跳票俨然成为一种营销手段，至少我们很难不这样认为。从结果上来看，『星桥』虽然是成功了，但最后的名声却不怎么好听，所以我们还是得劝各大厂商定发售日的时候悠着点，当心过早搬起的石头砸到自己的脚。

进入2011年后，跳票的狼长依旧在蔓延，比较有名的作品诸如『ヴァニタスの羊』、『グリザイアの果実』、『White』纷纷犹如难民一般宣布延期，感觉不跳一次就不是滋味。顺便一说原定于今年2月发售的『さくらさくら』的FANDISC也正式开始延期，不知道是否能突破当年的极限……

二、大作不见踪影

再回过头去看前面的榜单，我们会发现看不到KEY，看不到八月社，看不到LEAF……一些往年能轻松创造怪物级销量的大手公司们仿佛集体蒸发了似的，完全不见踪影。难道它们都是明日黄花，气数将尽了吗？显然不是，稍微有关注过新闻或是杂志消息就不难发现，占据网站头条和杂志大量版面的依然就是那些财大气粗的大手，尽管我们几乎没有看到它们的作品出现。其中一部分，正如前面提到的『魔法师之夜』和『大帝国』一样，还没有和我们见面就已经提前和2010年道别。另一批则是铺天盖地宣传了一整年，却迟迟不肯公布发售日"瑰宝级"玩意儿，比如『rewrite』从几年前就放出消息，期间不停吊着玩家的胃口，直到2010年年底才把发售日锁定在2011年的4月28日；八月社的『穢翼のユースティア』则由于厂商更精通营销手段，经过一年漫长的宣传依然保持着破竹之势，发售日最终定在了与『大帝国』同一天的3月25日。其他还有感觉就没打算在2010年发售的『White Album closing chapter』和集结了大牌STAFF的『太陽の子』，再远一点可以想到某些厂商在多年以前炸开的坑，比如快被人遗忘的『サクラノ詩』，纠结了很久最终取消开发的『はるはろ！』……这些拥有号召力的大作，都没有在去年停留。

回头看看2010年发售的作品，其中『黄昏のシンセミア』和『素晴らしき日々～不連続存在～』毫无疑问都是非常出色的作品，但都缺乏一些底气，没有给人留下"大作"的印象——尽管这也与它们各自的东家规模和投入有关。这样一来，去年唯一能算得上真正意义上的大作，就只剩『战女神VERITA』一款，更何况"战女神系列"如今已经没有昔日的雄风，这款新作虽然拥有不负众望的品质和销量，但说影响力已大不如前。

2010年对期待玩到旷世神作的阿宅们来说，是很让人不堪的一年。而如今看看2011年这华丽的作品发售列表，我们在期待之前首先需要的是祈祷它们能正常发售……

三、骗钱作横行

毫无疑问，去年是各类骗钱作品最为猖獗的一年。曾经留下一些成绩的大大小小的作品都赶在这一年推出FANDISC（下称FD），并且不少都取得了不错的成绩，特别是『真・恋姫†無双～萌将伝～』和『暁の護衛～罪深き終末論～』这两款FD性质的作品甚至力压各类新作，占领了GETCHU销量榜前两位。FD既节省成本，又能保证一定的收益，厂商自然乐而为之。不过根据厂商是否厚道，是否愿意投入，FD本身的品质也会有所差别。

全年的FD中，占最大势头的无疑是『库多after』，连张FD也能被当做全新作一样看待，或许也只有像KEY这样的顶梁柱厂才能享有的待遇，而这张FD虽然无法达到几年前『智代After』那样的高度，但至少对原作的FANS或萌库多的玩家来说，仍是值得尝试的作品。至于说它销量不错，我看很多人是为了附送的『rewrite』体验版而去的。说起卖FD的专家，现在我们也不得不提起已经几年没干过正事的马戏团社，去年他们更颇有将骗钱进行到底的势头，除了每年一部的圣诞骗钱作，还一连公布多款其镇社之宝『DC』系列的FD和派生作品，而仅有的一款貌似有新意的『UNI』怎么看都像『DC3』的前传，依然难以摆脱骗钱的嫌疑。除了这两个大头，少数派（minori）极



▲真·恋姬†無双~萌将伝~



▲大帝国



▲暁の護衛～罪深き終末論～


▲君がいた季節

其华丽而充满诚意的『天使の日曜日』，navel将无厘头继续发扬光大的『俺たちに翼はない AfterStory』，nitro+趁热打铁的『装甲悪鬼村正 邪念編』，还有戏画那每年一作几乎成惯例的『BALDR SKY DiveX "DREAM WORLD"』等等，都是将对原作进行很好扩展的高品质FD。相比之下，继续原作路线发掘萌要素和性福生活的『祝祭のカンパネラ！』之类，从反响来说则只是差强人意。

总的来说，2010年出现的FD尽管质量参差不齐，但数量却有极大加成，说这一年是FD硕果累累的年份也并不为过。

四、大家一起来还魂

既然说是还魂，那么所指的对象不是死过一次至少也该消失过，不过我们这里的还魂还分几种类型。

首先是发售表里那些五花八门的"新装版"——『星空のメモリア COMPLETE』,『永遠のアセリア Special Edition』,『るいは智を呼ぶ -フルボイスエディション-』,『School Days HQ』……比依仗FD骗钱更为恶劣的便是以各种理由各种形式将旧作换个包装加点内容就当成新作来发卖，这我们都知道。可是阿宅们的确都是傲娇，尽管嘴上不停地骂，可还是有人心甘情愿为了那一定丁点儿改动而被宰。不过话说回来，这种新瓶装旧酒的做法也并非去年才开始，相比KEY和Falcom等至今仍不停从旧作榨油的先驱，现在这些厂商还能算得上是为想体验经典的新玩家着想的楷模了。

相比上面这些"原汁原味"的复刻，去年流行的另一种形式的旧作还魂——重制，倒更值得推崇。重制这种形式早就在更加重视传统的TV游戏界流行了多年，『最终幻想』系列已经被某婊子社翻炒了一遍又一遍依旧不亦乐乎，而自从叶子社完全重制的『花冠之泪』在PS3上获得认可之后，GALGAME的重制仿佛也成为一种新的可能性。于是09年我们看到了久别十年的『痕』，也看到了去年TV游戏界GALGAME最闪亮的明星——『白色相簿』。

全新人设，全新画面，全新人物，被称为有史以来最华丽的次时代GALGAME，重制版『白色相簿』相信会在多年之后仍被人怀念。不过咱们翻遍去年的发售表也再找不出第二款厚道的重制作品，这是因为这些原本定于2010年发售的主都跟其他病患一起跳到今年来了（摊手）。比如老厂FOG历史悠久的『悠久之绊』，这部作品虽然有着和风传奇金字塔的称号，却因FOG始终镇守家用机阵营，大多PC玩家一直与之无缘，如今由XUSE负责的PC重制不但要增加全语音，还18X化……相信翘首以盼的人肯定不在少数。另外，age十几年前的处女作『君がいた季節』的最新重制版也是一大重头戏，从目前的情报来看，其几乎可以看做完全新作的姿态，也无不叫人期待。

2010 Cycle Counting 结语

2010年就这样悄悄地走了，我们最终没有等来拥有"幻之名作"之称的『魔法使之夜』，已经乖乖上缴了预约款的型月厨们也只能一边骂娘一边乖乖等待了。虽然大玩跳票很不好，不过至少新年里我们又多了一个盼头，希望在新的一年里，更多优秀的作品能够问世，给我们带来新的感动！▲


ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play !
DVD



这是一个暴力控傲娇控御姐控的传奇

从『真剑恋』タカヒロ的回溯御姐之路

■文 / 迦南

『真剣で私に恋しなさい!!』(俗称真剑恋）是 MIANATOSOFT 公司继 2007 年的『你是主人我是仆』之后的第二部作品，于 2009 年 8 月 28 日发售。标题的意思是“请认真地与我恋爱”，不过笔者一直觉得“真剑恋”这名字既方便又切题……以下就用这个名字好了。这部充满了热血友情及各种欢乐捏他的游戏一经推出就获得了极大的反响，拿下了日本的美少女游戏大奖“萌えゲーアワード”的第二名，迄今为止的销量已经累计达到了 8 万部。而 2011 年伊始，这部游戏的动画化消息以及续作『真剑恋 S』的详细消息相继放出，让 FANS 的 心重新火热了起来。而这次就让我们来为大家揭一下『真剑恋』以及制作公司 MINATOSOFT 的老底，看看它究竟有着怎样的魅力吧。

Majide Watashi Ni Koi Shinasai

舞台和背景

川神学园是一个武风兴盛的学校，而作为在这个学校就读的学生直江大和一直以来都是在悠哉游哉地混日子过活。他的朋友全都是一群充满了个性的人：喜欢冒险热情洋溢的风间翔一，肌肉发达到处搭讪的岛津岳人，胆怯死宅的师冈卓也，武力超群渴望战斗的川神百代，天真单纯努力向上的川神一子，以及看似无口实则闷骚的椎名京……

在这个被称为“风间 FAMILY”的人群中，直江大和显得平平无奇，只不过他对此并没有什么不满，不愿意打破现状，甚至连椎名京对他十年如一日的痴情他也只是视而不见。然而在进入高中二年级的新学期，随着转学生克丽丝和一年级新生黛由纪江的加入，让他们这个本是平静无奇的朋友圈子发生了变化……

Majide Watashi Ni Koi Shinasai

武士娘的前呼后拥

川神百代 Kawakami Momoyo

CV：浅川悠

代表字为诚，即不说谎话，坦率面对他人与自己。3 年 F 班的学生，风间 FAMILY 唯一的三年级生，也是整个风间 FAMILY 中最值得依靠的大姐头。日本武神川神铁心的孙女，川神院的继承人，武道实力已经快要超越自己的爷爷。有着极强的战斗欲望，但是由于很难找到能值得她认真一战的人而导致其经常欲求不满，积累下来的压力只能靠捉弄朋友来发泄。生活上大大咧咧，经常很快花光零花钱，在打工的工钱发下来之前只能靠向风间 FAMILY 的人借钱度日，但是等工钱发下来之后瞬间就被债主收走导致她只能再次借钱……虽然是难得的美女，但是由于实力太强，导致男人都不敢靠近她，反倒是招来了一堆女生的仰慕。再加上太弱的男人她又看不上眼，反倒是喜欢可爱的女孩子，导致经常和一堆女性追求者们上演活色生香的百合剧。使用的武器为自己的拳头。





Summary剧情

在朝夕相处之中，大和渐渐对作为大姐姐的川神百代产生了不一样的感情，而百代似乎也对他有一样的心思。可就在大和处心积虑营造出良好的气氛趁机告白之后，却被百代拒绝了。而百代拒绝的理由是大和忘记了心中的理想，只求悠闲度日，因此并不是一个能得到她承认的男人。记起了小时候的约定与理想的大和并没有放弃，他发誓要努力成为百代所认同的男人，为此他开始了不懈的努力。

就在进展顺利的时候，2年F班和2年S班发生了冲突，最后在学园长的裁定下决定以传统项目“川神大战”来分出胜负，两班的成员都要通过自己的能力去找来外援并在模拟战争中分出胜负，而最强大的外援百代则为了考验大和而加入了2年S班一方。作为一个军师，大和要如何以自己的智谋压制拥有着最强武力的百代并夺得最终的胜利？他是否能得到百代的承认？一切，都将在川神大战中见分晓。

川神一子 Kawakami Kazuko

CV：青山由加莉

代表字为勇，不管前方有什么困难都毫不畏惧地挑战。原本是一个孤儿，与源忠胜在同一个孤儿院中相识，之后被川神家收养，从此开始练习武道，和百代与大和一起长大，风间FAMILY最早的成员之一。性格开朗乐观，能够给周围的人带来欢乐与活力。从小就以姐姐百代为自己努力的目标，为此她总是一刻不停地在锻炼自己。一旦决定了什么事情就不会放弃，而是勇往直前去跨越一切障碍。

虽然和大和他们一样是2年F班的同龄人，但是因为其性格总是让人不由得想要欺负她，一直被大家当成小妹妹看待。再加上一的英语是ONE，子的发音是KO，因此她也得了一个WANKO（小狗）的外号。而她也并没有辜负这个外号，练就了只要别人一吹犬笛——不对，是一子笛，她就能在十分钟内赶到的绝技……使用的武器是薙刀。



Summary剧情

一子一直努力不懈追求自己理想的身影，始终在大和心中占有着一席之地，每次看到为了理想不断奋斗甚至弄得遍体鳞伤的一子，他就感到放心不下。一子的理想就是追寻姐姐的足迹，回报抚养自己长大的川神院。而为了做到这一点，她决心取得川神院的代师傅资格。但是与有才华和天分的百代不同，只是一个普通人的一子没能通过百代的考验。

即使如此，一子也不愿意放弃。为了迎接下一次也是最后一次考验，她跑进深山之中刻苦修炼，而大和也为了照顾一子而陪伴他来到了山中。看到一子刻苦修炼到筋疲力尽的样子，他不由得思考为了理想值不值得如此固执，但尽管如此，他也决定支持她的决定。究竟是知难而退还是撞破南墙不回头？想必这个答案只能等到考验来到的那一天才能得出吧。



椎名京 Shiina Miyako

CV：冰青

代表字为仁，表现为无私而深沉的爱。2年F班的学生，小时候因为被欺负而不愿与他人相处，随后因为大和的帮助而走出了阴影，从此之后就对大和一往情深，总是抓到机会表达自己对大和的爱意却始终没能得到他的回应。虽然平时话不多，但是却最为重视朋友之间的感情。不过也由于她排外的性格导致她对风间FAMILY成员之外的人都不假辞色，也导致了她没什么朋友。弓术很强，有问鼎全国冠军的实力，但是在加入了弓道部之后一直是幽灵社员，让其他人都对她没什么印象，甚至有新生误以为她没什么实力。她口味很重，喜欢吃辣，虽然擅长做菜但是她做的菜全都变得超辣导致除了她自己没人敢吃，反倒是拿来做惩罚游戏的道具——比如说岳人曾经为此而住院两周。使用的武器是弓。

Summary剧情

在长年累月的攻势之下，大和终于接受了京的心意，两人成为了恋人。但是陷入热恋之中的京对大和过于重视，导致她忽视了风间FAMILY中其他成员的感受，让伙伴之间的友情出现了一些裂痕。大和并没有被冲昏头脑，而是清醒地发现了这一切，他提醒了京让她自己去解决——毕竟解铃还须系铃人。而京对此感到很震惊，努力地想要挽回，但是正因为她太过努力，反而弄巧成拙。京并不是不重视其他朋友，相反，她过于重视朋友之间原有的一切；当友情的牵绊出现松动的迹象时，她过于紧张，反而说出了更加伤人的话，让朋友之间的裂痕更加扩大。面对风间FAMILY首次出现的友情危机，大和与京又将如何去挽回？



黛由纪江 Mayuzumi Yukie

CV：后藤邑子

代表字为礼，即为他人着想。1 年 F 班的学生，风间 FAMILY 中年纪最小的学妹。出身于北陆加贺，有名的武士世家之女，父亲是被人尊称为剑圣的剑术高手，而她更是青出于蓝。外表漂亮，性格温和善良，家教良好，但是由于她不擅长与人相处，容易紧张，而一紧张脸上的表情又会变得很吓人，再加上其家世，使得她被身边的人畏惧，导致没能交到朋友。为此她特意离开老家来到遥远的川神就读，之后在因缘巧合之下成为了风间 FAMILY 的一员。

她在与陌生人的交谈中容易紧张，又因为随身带着真刀再加上有着用腹语术和父亲送给她的马形手机挂坠“松风”对话的习惯，导致别人对她当成怪人看待，始终未能踏出与人交往的第一步，“朋友 100 人计划”离达成的一天依然遥遥无期……使用的武器是日本刀。

Summary 剧情

为了帮助不擅长与人相处的由纪江交到风间 FAMILY 以外的朋友，大和一直在为她出谋划策。而由纪江通过自己的努力，渐渐地与班



上热爱棒球的女孩子大和田伊予加深了往来，还与 2 年 S 班的不死川心成为了好友，甚至和日本总理大臣有了私交。而由纪江也在大和的一次次帮助中对他越发地信任。某一天，九鬼集团宣布举办名为 KOS 的无差别格斗大赛，4 人为一组，胜者将得到 500 亿的奖金。深为财政困难所苦的总理决定出战 KOS，而预先选定的成员之一便有由纪江的父亲黛十一段，然而随后黛十一段却因为被敌对政党派出的刺客所伤无法参加比赛。听说了这件事的由纪江决定邀请大和以及不死川心与总理共同出战，既是为了替父亲报仇，也是为了帮助自己的朋友。





克丽丝 Christiane Friedrich

CV：伊藤静

代表字为义，重视正义，行事光明正大。出生于德国的军人世家，作为川神市的姐妹都市——德国的吕贝克派出的交换留学生进入了川神学院 2 年 F 班，第一天便在公平决斗中打败了一子，之后被邀请进入了风间 FAMILY。因为时代剧等各种原因，她与她的父亲一样对日本有着强烈的憧憬以及错误的认知。又因为性格认真不会怀疑人，导致她对一些日本朋友的玩笑信以为真，误会也越发严重。重视骑士精神，坚持正义的信念，却也让她的眼里掺不得沙子，对她认为错误的事会毫不留情地阻止。同时又因为自尊心强烈，让她不愿承认自己的失败，同时又有着顽固的性格。再加上从小在父亲的溺爱中长大，导致她说话的时候经常会忘记顾及他人的感受。但是由于没有恶意，往往也很快能和人和好。使用的武器是刺剑。

Summary 剧情

克丽丝是典型的骑士性格，而大和则是个为了目的可以稍微不择手段的智谋型人物，所以两人一开始的相处很别扭。不过随着时间的推移，两人渐渐地开始能够相互包容。而大和由于其头脑得到了克丽丝的父亲的弗兰克的赏识，委托他监督克丽丝培养独自生活的能力，并监视胆敢接近克丽丝的男人。然而克丽丝与大和却越走越近……发现大和坚守自盗的弗兰克自然雷霆大怒，想把克丽丝带回德国，但是却遭到了克丽丝的拒绝。为了拆散两人，他甚至为克丽丝办理了退学手续，并断绝了她的经济来源，以为在温室中长大的克丽丝很快就会打退堂鼓。但即使如此，克丽丝也依然没有退随，而是凭借着自己的劳动赚钱养活了自己。而计划失败之后的弗兰克依然没有放弃，马上策划了下一个行动……

关于捏他的前瞻后顾

Majide Watashi Ni Koi Shinasai

本作剧本作者タカヒロ迄今为止写的几个游戏脚本全都是现代背景下的故事，但同时他又是个历史控，而且自从在『你是主人我是仆』里让九鬼扬羽的管家武田小十郎和男主角上杉炼来了次川中岛大战之后他似乎就开始玩上瘾了。这次的『真剑恋』有许多名字是来自于日本古代的武家，男主角直江大和是来自于上杉的家臣，爱的战士直江兼续。岛津岳人这个名字则明显来自于岛津义弘，至于肌肉男的形象，八成是来自『战国 BASARA』……而小笠原，甘粕，福本这几个姓也都是来自于战国的武将。到了续篇『真剑恋 S』里还将加入松永燕代表的松永家，而与此同时加入的另外三人还将范围从战国时代扩大到了平安时代：源义经，弁庆以及那须与一。嗯，你没看错，这三个是直接原名加入，因为按照设定这三个是克隆自本人，连名字都不用改了。当然如果有人问起为什么既然是克隆又会娘化的问题，我们也只能仰头感叹天气真好啊哈哈哈了。

之前也提到过，タカヒロ在『真剑恋』里放了大量的捏他，而其中玩得最 HIGH 的，自然是声优的捏他了。更何况这次有着如此豪华的声优阵容，不好好玩一下简直是对不起自己。这次的声优捏他里量最多也最引人注目的，就是对于高达的捏他了。如果你仔细观察前面列出来的声优表就会发现，这次的男声优里光是当过高达男主角的就有三个——池田秀一，飞田展男，铃村健一。其中池田秀一配音的夏亚和飞田展男配音的卡缪更是在『高达 Z』里有着直接的对手戏。想当初在『你是主人我是仆』里多蒙和东方不败光是一个『高达 G』的捏他都被タカヒロ玩了那么久，这次他又怎会放过这个好好玩一把的机会呢?

而声优捏他也大致分为了重现式，吐槽式以及两者混合式。比如说下面这些就是典型的重现式。



大串志

"大家应该都知道了，不应该让这女人存在！回到那阴暗的世界中吧！"



VS

"我知道了，不应该让你活下去！回到那黑暗的世界吧，哈曼！"



卡缪





“不管是什么攻击，打不中的话就没什么好怕的了吧！”



“打不中的话就没什么好怕的。”

夏亚



卓也：“也许是九鬼家的家族传统吧。”

VS

真飞鸟：“说漂亮话真不愧是阿斯哈家的家族传统啊。”

卓也：“就那么想吵架吗，你们！”

VS

真飞鸟：“还想要战争吗，你们！”

弗兰克·弗利德里希：“你有这样的决定权吗”

VS

哈曼：“你是要在这里结束呢，还是继续下去呢，夏亚！”

夏亚：“你有这样的决定权吗？”



“就是因为有你这种人，争论才无法结束的！消失吧！”



“光是这样，还不足以击落这架‘猎犬’啊！”





“就是因为有你这样的人，战争才无法结束的！消失吧！”

这种捏他的看点就在于同样一个声优用同样的声音说着几乎完全一样的台词，听的人会觉得很搞，想必声优在说的时候心情也是很微妙的吧。

而吐槽式的看点，就在于让声优吐槽自己配过的角色了。比如说：

卓也："是啊，大和实在过于'自由'了点，我不怎么喜欢'自由'的。"

杀了真飞鸟的妹子，抢了他的主角地位的鸡神同学开的自由，他能喜欢才怪了……

桌也："来了！ DESTINY DRAW！"
京："卓也还真喜欢 DESTINY 这个词啊。"

嗯，真飞鸟同学对于新机体 DESTINY 还真是挺喜欢的。顺便一提 DESTINY DRAW 是游戏王的专用名词。



还有一种混合式则是既有场景重现，也有吐槽，比如说下面这一段。大串志和师冈卓也来到游戏中心玩模拟驾驶对战游戏：



大串志："好，我就要这台机体了。大串志，BLACK.Z 出发！"

（黑色涂装的 Z？提坦斯专用么……）

大串志："哈哈哈，敌人的坦克被我单方面地虐呀！"

（卡缪的台词）

然后是克丽丝的父亲弗兰克・弗利德里希与他们的老师小岛梅子乱入。

弗兰克："弗兰克・弗利德里希，夜莺，出击。"

（卡缪还在『高达 Z』的 UC0087 年，夏亚已经跑到『逆袭的夏亚』的 UC0093 年了，而且还是小说版……）

小岛梅子："泰坦尼亚，出击！"

（小岛梅子的声优胜生真沙子以前在『高达 Z』中配的是夏亚的部下蕾柯亚。而泰坦尼亚则是希洛克设计，预定给女性 NT 驾驶的机体。）

大串志："不乱入的话就不会死了！"

（有名的卡缪中二台词……）

大串志："那台金色的机体是怎么回事……瞬间就把卓也击落了。"

（夏亚同学你到底开的是金色的百式还是红色的夜莺？）

梅子："赶快输掉然后回家去吧！"

大串志："大人们都只顾自己！"

（这就是卡缪另外一句著名的中二台词"大人の都合で"了）

弗兰克："那你也不能反抗大人！"

将这几个声优出演过的角色以及他们的机体代入到上面这一段场景中，我们只能得出一个结论：タカヒロ肯定很喜欢玩机战……

这次的『真剑恋』不光文本量在タカヒロ的所有作品中排第一，其中的捏他的数量与密度也是在他作品中前所未有的——虽然从他开始这种玩法到现在也就三部作品而已。经常随便说一句台词都有出处，来一段场景就是致敬，恶搞与吐槽点更是满地都是……而最为直白也最为欢乐的声优捏他，在动画中也必然会得到增强，因为本来在游戏版中没有声音的男主角直江大和已经确定了动画声优是神谷浩史，有了这个在『高达 00』中配过主角之一的人的加入，高达系列的捏他又可以再加上几条。而如果九鬼扬羽的声优能请回 PS2 版『你是主人我是仆』中九鬼扬羽的原配田中理惠那就更妙了（『真剑恋』的游戏因为是 18X，田中理惠自然是不能配的，所以换了人）……





Majide Watashi Ni Koi Shinasai

MINATOSOFT 的前世今生

『真剑恋』出身个性十足的 MINATOSOFT 社，要谈到其历史，就意味着要从『真剑恋』的脚本，同时也是 MINATOSOFT 的头儿タカヒロ说起。不，应该说タカヒロ的历史，就是 MINATOSOFT 的历史。

此君生于 1981 年，按照中国的话来说就是个典型的 80 后，是一个很典型的长大于游戏时代的日本少年。从 1981 年算起，他的中学时代，刚好就是所谓的“美少女游戏”从被人蔑视的低谷开始走向崛起的时期——必须得说明的是，“美少女游戏”这个概念也不是现在的 GALGAME 这么简单，从当初的『心跳回忆』,『青涩宝贝』，甚至是『樱花大战』，到现在的『君吻』,『圣诞之吻』,『偶像大师』以及『梦幻俱乐部』等带有各种养成战斗以及其他要素的游戏都算。而就当时来说，于 1994 年发售的『心跳回忆』无疑是其中最有代表性的作品。这个游戏在当时的影响极大，タカヒロ的宅友们大多都沉迷其中，而他本来没有什么期待，只是为了和朋友们有共同话题才买来了游戏开始玩。而这一玩，就彻底地让他陷下去了。此后，他开始渐渐地对美少女游戏产生了极大的兴趣，为他今后的选择埋下了伏笔。

喜欢游戏→想要制作游戏，这是一个热血少年很容易有的想法，当时的タカヒロ也不例外。因为对游戏的喜爱，タカヒロ在专门学校里学的就是编程，为的就是出来之后能进游戏公司工作。本来如果就这样下去的话，他就会像是『现视研』的高坂那样成为在游戏公司上班的一名死程。然而因为他对美少女游戏的逐渐沉迷，让他开始不满足于只是当一个单纯的欣赏者，而是想要创作自己的故事。

于是，这个本应该成为程序员的家伙最后跑到游戏公司 INTERHEART 开始了自己的剧本家生涯，而随后不久，他就开始展现出自己的才能。当时的 INTERHEART 除了自己本身这个牌子之外，旗下还设了不少小组，其中包括已经被解散了的ぷち DEVIL 以及现在的 CANDYSOFT。当时タカヒロ最引人注目的地方正是他的速度——他的出道作是ぷち DEVIL 于 2002 年 8 月发售的『少女人形』，而之后他又负责 INTERHEART 本家于 2002 年 11 月发售的『恶戏 4』的脚本；同时他又担任 CANDYSOFT 于 2003 年 6 月发售的『姐姐来一发』的企划与剧本。2004 年 6 月则是『姐姐来一发 2』发售，直到 2005 年 8 月的『强吻』，他终于有了一部能称得上是大红大紫的作品。

三年内担任五部作品的脚本，简直是起点写手一般的速度。当然，如果只需要速度不需要质量的话，那游戏剧本家就是个猴子都能当的职业了。而タカヒロ之所以能让人称道，就在于他不只勤劳肯干速度快，写出来的东西的质量也还不错。从他自己企划的『姐姐来一发』开始，得到了足够自主权的他开始展现出了自己的风格。与观众群几乎同龄的他以其带有友情与热血的少漫要素、同时又轻松活泼的文风迅速地笼络了一批固定的 FANS。

之后直到 2006 年，タカヒロ终于离开了老东家 INTERHEART，建立了自己的游戏公司 MINATOSOFT。MINATO 在日语里的意思是港口，而『姐姐来一发』的舞台设定在镰仓,『强吻』





夕カヒロ的作品除了这种表面上的共通点，还有一种骨子上的相似。从他在INTERHEART中最初担任企划与剧本的『姐姐来一发』开始，然后是『强吻』，再到脱离INTERHEART自立门户后的『你是主人我是仆』以及最新的『真剑恋』，如果有心人仔细观察的话，就会发现他的这些作品里的女主角群中充斥着各种强硬姐系战斗少女，几乎不存在那种真正意义上的柔弱少女。其原因正是因为他是一个不折不扣的姐控与傲娇控——这可不是猜测，而是他自己的公开发言。甚至『姐姐来一发』最初的企划动机就是他对当时妹系流行的现状感到不满，最后诞生出来的就是这么一个以六个姐姐（续作里又加了两个表姐，总共是八个）作为女主角的游戏。虽然由于当时对游戏的规制还在，男主角和这六个姐姐依然设定成了没有血缘关系的姐弟，但即使如此也依然引起了非常大的反响。

而『强吻』的卖点本身就是强气女，就连学妹和青梅竹马也是如此，作为王道女主角的铁乙女也是个不折不扣的弟控姐系角色。『你是主人我是仆』虽然王道女主角是大小姐，却也依然有一个重度弟控的姐姐（设定依然是无血缘关系的姐弟）。而『真剑恋』更是一个五个主要女主角全都是武士娘的游戏，王道女主角是不时会性骚扰男主角的大姐头川神百代。夕カヒロ这种将自己的爱好贯彻得如此彻底的人，还真不知道该怎么评论才好。

现在夕カヒロ的活动已经不仅限于GALGAME领域，除了『你是主人我是仆』的脚本之外，他还为BUGBUG的多平台邪恶企划『15美少女漂流记』做了人物及世界观设定，从去年开始，由他当原作，田代哲也负责作画的漫画『赤眼少女』（アカメが斬る！）也开始连载。今年才到30岁的他，在今后的日子里想必会有更大的发展空间。



的舞台是以横须贺为原型的松笠市，『你是主人我是仆』的七滨市则是以横滨为原型，『真剑恋』则是以现实中与横滨相邻的川崎为原型虚构出的川神市，这四个城市全都是港口城市，并且全都在神奈川县内。夕カヒロ虽然出生在东京，但是初中的时候就搬到了神奈川县，他在那里一直从初中到大学并就业（INTERHEART也在神奈川县），就连MINATOSOFT公司的地点也设在了横滨。很明显，在他心目中，神奈川县这个第二故乡要更加亲切，所以才会从公司的名字到故事设定都浸透着他对神奈川县的爱。

以前是打工仔，现在当上了老板，夕カヒロ却依然坚持创作剧本。虽然由于管的事情多了写的速度自然没有以前那么快，不过MINATOSOFT依然很快地在2007年5月推出了自己的第一部作品『你是主人我是仆』。这一作中夕カヒロ依然延续了他从『强吻』时就开始的大量地使用其他作品的捏他来达到搞笑效果的风格，不过如果单从搞笑效果来说，2008年1月开播的TV动画版甚至要比原作更上一层楼——夕カヒロ自己担任了TV动画版的系列构成，本来游戏版中无声的男主角选中的声优是关智一，而里面的“大佐”则是秋元羊介，于是动画里这两人每一话都必定要上演一个G高达的捏他，因为这两个人前者是多蒙的声优而后者则是东方不败的声优；此外又因为某个机器人的配音找来的是最早期的机器猫里技安的声优たてかべ和也，而关智一则是机器猫最新声优阵容里的强夫……其他类似的声优捏他数不胜数，通过这一遭玩上瘾了的夕カヒロ更是把这个优良传统继承到了『真剑恋』之中，并且玩得更加变本加厉了。



Majide Watashi Ni Koi Shinasai

タカヒロ主要作品介绍



你是主人我是仆

上杉炼与姐姐上杉美鸠因为父亲的家庭暴力而离家出走，来到大都市七滨市开始自己的独立生活。虽然两人四处奔走，却始终找不到工作。而就在两人快要放弃的时候，上杉炼在无意中帮助了一个女孩子，而这个女孩子正是有名的富豪久远寺家的二小姐。在久远寺家做客的时候，大小姐久远寺森罗听说了他们的窘境，便决定留下他们在家中工作。于是，上杉炼的管家生活就此开始了……



强吻

私立龙鸣馆是一个从学生到老师乃至于校园都充满了个性的学校。但是主人公对马雷欧却以此相反，对任何事情都不愿热衷，只是和几个一起长大的好友过着悠哉游哉而又颓废的每一天。然而在国外出差的双亲显然没有让他一个人悠哉游哉的打算，而是请了他的表姐铁乙女住到家中照顾并监督他。而在身为学生会副会长兼风纪委员的铁乙女的邀请下，他加入了学生会执行部，得以与憧憬的学生会会长朝夕相处。在一群漂亮却又强硬的女生的包围下，他也慢慢地受到感染，准备改变自己消极的生活态度。

Majide Watashi Ni Koi Shinasai

冰青
草尾毅
池田秀一
飯冢昭三
飛田展男
福山潤
后藤邑子
鈴村健一
浅川悠
若本規夫
山口勝平
杉田智和
水橋かおり
小西克幸
緒方恵美
伊藤静
游佐浩二
中村悠一

Majide Watashi Ni Koi Shinasai

『真剑恋』的前因后果

从『姐姐来一发』开始，タカヒロ与原画白猫参谋（当时的笔名是最神扇道）就是一对好基友，哪怕是离开了 INTERHEART 也是如此。MINATOSOFT 的处女作『你是主人我是仆』依然是白猫参谋做的原画，甚至连『你是主人我是仆』的漫画版，实际作画都是由白猫参谋进行的。不过也不知道是不是沉迷于画漫画而没空干正事，MINATOSOFT 的第二部作品『真剑恋』并没有找他当原画，而是当初以カワギシケイタロウ这个笔名为 Selen 制作了『燐月』系列原画的 wagi。不得不说这是一个明智的选择，相比起白猫参谋来说，wagi 的画风明显要更加漂亮以及更加容易为人所接受。虽然有着 CHUNSOFT 和龙骑士这种极端的反例存在，但是 90% 以上的玩家选择文字类游戏的标准依然是以视觉感受作为第一参考，所以，不管故事怎样，只要找到一个好原画，一个游戏基本就成功了一半。

而除原画最能吸引人的 GALGAME 要素，自然就是声优了。之前也说过，タカヒロ的许多笑料都是建立在声优捏他之上的，而这次的『真剑恋』作为比 MIANATOSOFT 的第一作『你是主人我是仆』更为大手笔的企划，自然就更不能缺了。『真剑恋』的声优豪华到了什么程度呢？用一句话来形容的话，它堪称是 GALGAME 界的『银河英雄传说』，一列出来几乎都是大家熟悉的名字——好吧这个是扯淡，因为他们披的都是马甲，虽然对许多声优厨来说这根本没有任何保密作用。然而豪华归豪华，却依然有一个很严重的问题：因为它的 18X 属性，男声优可以不在乎，但是女声

优因为很多大家也许知道也许不知道的原因是必须退避三舍的，所以女声优表上都是大家熟悉的几个横跨两界的或者是专供里界的声优。结果游戏一出，大家一听，男声优年轻一代的有小西克幸、铃村健一、诹访部顺一、中村悠一、福山润、杉田智和、游佐浩二，稍微老一点的有草尾毅、飞田展男、中田让治、山口胜平、藤原启治，更老的则有池田秀一、若本规夫、饭冢昭三。而到たてかべ和也与肝付兼太这种等级的更是资历老到一个顶仨……反观女声优方面，只有浅川悠、水桥薰、伊藤静和后藤邑子在表界还算有知名度，北都南和冰青两人则基本算是里界的名人，绪方惠美虽然是女声优但配的却是男声。如此阳盛阴衰导致的是光看声优表，懂行的人知道这是男性向 GALGAME，不知道的人还以为是腐女向游戏——这是我几个腐女朋友看了笔者列给她们看的声优表后的第一反应。嗯，里面有几个人配的 BL DRAMA 还不少的样子……



这几年来的 GALGAME 都越来越注重画面、文字、声音搭配起来的表现力，特别是有打戏的游戏更是如此。而『真剑恋』是一个发生在有着尚武风气的学校中的学园背景 GALGAME，五个主要女主角更全都是武士娘，动作场景自然极多。不过最终它却没有采用被广泛使用的吉里吉里 2 引擎，而是使用了简单易用而又功能强大的戏画引擎。戏画引擎顾名思义就是戏画公司用在自家游戏上那一套，至于两家为什么勾搭上，一个可能是因为タカヒロ这人的触手——啊不对，是交友广泛，再加上 MINATOSOFT 加入了 TGL 发起的 Partner Brand 联合，而 TGL 又是戏画的母公司。并且从这次之后两家就来往得越发密切，去年两家还共同推出了合作企划『太阳之子』(不是某国产动画……)，剧本由丸户史明、るーすぼーい和タカヒロ负责，原画则是ねこにゃん、有叶和白猫参谋。总之，这个 GALGAME 业界又多了一对像是 5pb 和 NITROPLUS 或者 NITROPLUS 与 TYPE MOON 这样的好基友，总体上算是可喜可贺?

『真剑恋』的故事是很典型的タカヒロ风格：有热血沸腾的燃，有催人泪下的友情，有平实但不空虚的爱，还有着无尽的欢乐与搞笑。而故事就是以包括主人公在内的“风间 FAMILY”这一群人为中心展开的，五个主要女主角的路线中都各自包含着一些伏笔与线索，直到全部攻略后才会出现一个归总的“龙舌兰线”。但这也只是一个归总，并不算是“故事主线”。真正的主线，就是风间 FAMILY 经历的那些有燃有泪有欢乐的校园生活。而所谓的欢乐，其中一个来源便在于它的世界观了。之前也说过，タカヒロ交友广泛，就连 TYPE MOON 的奈须都是他的好基友。不过还好没学到他偷懒的本事，反倒是在设定上开始学他的风格。如果说当初的『强吻』出现『姐姐来一发』里的姐姐们飘然而过只算是打酱油的话，到了『你是主人我是仆』里，故事发生的舞台七滨就与『真剑恋』的舞台川神相邻，而『强吻』里的铁乙女与『你是主人我是仆』的九鬼扬羽在『真剑恋』中都变成了所谓的全国四天王之一，某段剧情里的四天王大混战里甚至铁乙女也有出现——虽然因为『强吻』的版权在 CANDYSOFT 手里导致无法露脸只能出声……总而言之，从第一个自主企划的游戏开始，タカヒロ都将他写的故事设定在了同一个世界观中。这种行为要说必要倒不见得，完全是出于好玩和有趣。而对玩家而言，这种无伤大雅的彩蛋很容易成为讨论的话题，一个愿打一个愿挨，自然皆大欢喜。

Majide Watashi Ni Koi Shinasai

结语

也许他与严肃深刻无缘，也许他和壮丽恢弘永远搭不上边，但是タカヒロ依然能凭着青春热血友情校园等等王道元素紧紧吸引住一帮忠实的 FANS。也许他之后会尝试写其他类型的作品，毕竟他还年轻，这也是他的一个资本，不过不是唯一的资本。希望 MINATOSOFT 将会是一个名副其实的港口，送出那些船舶扬帆远航。▲



我的姐姐不可能这么疼我！

及姐姐们不得不说的故事

■文 / 如月千华 协力 / 浅色回忆

凡是男人，或多或少会有或者曾有过恋姐情节，这与是不是宅男并没有直接关系。上个世纪八十年代的『相聚一刻』就是一部以年长女性为女主人公的作品，其中某个人物曾经说过，青春期的男孩都会喜欢比自己年长的女性。而这部作品在 LOLI 和妹系当道的 21 世纪初，仍然跨越了 2D 与 3D 的界限，走上了电视剧舞台。由此不难看出御姐的确是一个永远不会被人遗忘的属性。而今天，我们将话题定格到恋姐情节的主要对象——姐姐角色们身上，看看能否在五分严肃与五分调侃中简单谈谈姐系角色的发展与现状。

坦白的说，这篇文章一直憋了几个月，始终感觉难以下笔，这其中存在各种各样的原因：姐姐游戏发展过程模糊，作品和人物的选择范围不易断定，姐姐游戏相较妹系游戏的差异性和特殊性等等——这些问题我会在文中一一说明。于是废话不再多说，我们还是先从概念说起。



所谓姉ゲー

Anege

『姉萌え』——萌属性的之一，是一种非常绅士的嗜好，会对有血缘关系的亲姐姐，因为各种家庭关系而结识的义姐，青梅竹马的邻家姐姐等等对象产生类似“软绵绵暖洋洋轻飘飘”的特殊感觉。

在谈论姐姐相关游戏之前，我们要讲清楚概念和我们的讨论范围。看看某死宅 WIKI 上对“姉萌え”这一词条的解释，我们先不管那非常有后现代风格的调侃，至少它点到了一个关键要素：首先对方必须是“姐姐”。有姐姐属性，与主人公有近似亲情的感情沉淀，至少彼此需要有姐弟意识，而且不管她性格是开朗还是内敛，行为是粗暴还是温柔，思想是乐观还是消极，她都必须是立于姐姐立场，要么在人格和思维上需要占有相对高点，要么言语和行动占据优位。

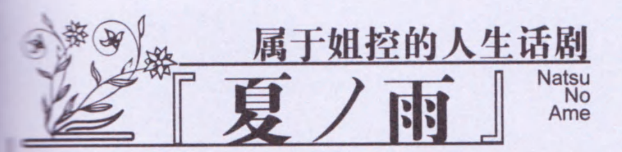
基本上来说，姐姐普遍拥有无限的母性，与这点相对应的是她们能让主人公或是玩家产生渴望被治愈被引导被包容被娇惯等等感觉。当然，经过多年的变化和发展，现在让人希望被 S 虐待的 S 姐姐，或是忍不住想去调戏的 M 属性姐姐，以及令人燃起保护欲的废柴型姐姐也相继出现，但是不论属性怎样复合化，她们都有一种身为姐姐的自觉，会想方设法主动满足弟弟们的各种需求，而这些行为和意识表现我们都可以归结为一个词：溺爱。这，便是本次话题的关键词。

在这些前提下，我们应该将姐姐与通常意义上的御姐——比如学校里的强势前辈，美女教师，组织里的大姐头和上司，街头偶遇的傻大姐，甚至人妻未亡人之类——区分开来，仅仅是人物形象很成熟的不算，仅仅比主人公年长的不算，单单总关照主人公或是逼迫各位做牛做马的也不算，因此近年比较有名的作品中注入 Nitro+ 的『殺戮のジャンゴ』、みなとそふと的『真剣で私に恋しなさい！』之类以御姐和强气女为中心的游戏都不在今天的讨论范围。不过，当细化分类，撇开大量御姐之后，纵观近十年的 GALGAME，很快就会发现另一个问题：相比越演越烈的妹控趋势，姐系游戏的处境实在太不堪了。

从 2004 年底至今，GALGAME 中各种义妹和实妹的总数超过 380 人，而有家庭关系的姐姐角色的总数却不及这数字的三分之二，加上邻家青梅竹马的姐姐和妹妹等角色，这一差距还会加大。而更令姐系爱好者难堪的是，虽然时不时就能看到打着姐系招牌的游戏出现（诸如『姉汁』、『姉とボイン』等看标题知内容的姐系特化游戏的确层出不穷），但几乎都是低成本小制作受众狭窄的拔系，要从其中找出稍微正经一点的作品真可谓大浪淘沙。

妹系逐渐当道之后，姐系的颓势更加明显，于是“难道姐姐就只能用来拔吗！？”类似的抗议声并不难见到。终于，在 2009 年，一款名叫『夏ノ雨』的 GALGAME 出现了，对不少姐控来说，它就好比一场焦金流石中降临的及时雨……





属于姐控的人生话剧『夏ノ雨』Natsu No Ame

2008年底，CUFFS旗下名牌Sphere召集画师铃平广和桥本タカシ以一款『ヨスガノソラ（缘之空）』点燃了妹控——特别是实妹控的爆点。一年之后夏末的9月25日，一路风光的Sphere发售了其FD『ハルカナソラ』，继续称霸妹系圈子，而就在同一天，CUFFS新设的另一品牌CUBE同时推出了姐控们千呼万唤始出来的『夏ノ雨』。

这款游戏剧本启用了紺野アスタ和皆本あいる，担当人设的是曾参与了CUFFS游戏制作画师兼清みわ及カントク。这制作阵容对大家来说，或许最熟悉的还是以社团"五年目的放课后"活跃在同人界的原画师カントク，除非你是一个纯画面党，否则严格来说吸引力并不是很大。不过，正如『缘之空』的剧本写手在当时也是用GOOGLE都找不出半点信息的新人，最终游戏却引起轩然大波一样，本作的STAFF们相互的化学作用再次使游戏取得了高于预期的注目度。或许是由于原画和音乐担当相同，游戏的气氛与CUFFS于07年发售的游戏『アメサラサ ～雨と、不思議な君に、恋をする～』极为相似，这个发生在夏季的故事风格清爽透彻，而且在新人写手的加工下，情节设置显得有条有序，剧本也摆脱了CUFFS旗下作品沉闷和乏味的通病，没有留下太多拖泥带水之感。要说综合评价，虽然『夏之雨』并不能算特别优秀，但至少能达到中上水平，至少它能让人感觉这是一部想要认真说故事的作品。

当然，这些评价都只能算是实际体验过作品的马后炮，而让玩家们首先关注这款游戏的，无疑是故事的背景设定：作品中登场的4位女主角，有三人都是年上，其中有两个姐姐，第一女主角还是实姐，而唯一的年下则是主人公的亲妹妹，还不能攻略。于是CUFFS的意图便是非常明显了——继妹系游戏后，他们的下一个目标是统领姐系圈子。作为



当今姐系游戏的典型，我们就将它作为本文的第一案例来具体讲讲吧。

首先，必须稍稍严肃一点说明，『夏之雨』是一部描写整个家庭两代人共同成长的"人生话剧"（人間ドラマ）。剧中主人公等人的母亲樱井夏子在追逐小说家之梦的大学时代结识了以摄影师为目标的后来的丈夫，两人很快相恋。作为同样将青春投入梦想的人，夏子的实力一开始就得到认同，但是丈夫却始终怀才不遇，两人之间渐渐出现了隔阂。当丈夫得知夏子打算放弃自己的梦想与自己在一起之后，他便告别自己的梦，在背后支持夏子继续她的梦想。其后夏子以这段亲身经历写成的小说『流れ星を待って』成为她的成名作以及他们夫妻曾经相爱的证明。

遗憾的是，这段爱情的幸福没有长久，婚后的夏子过于投入小说创作而淡漠了家庭生活，即便已身为两个孩子的母亲依然不顾家事。另一方面，丈夫刚结识夏子时，曾与另一位女性交往过，两人之间留下一个私生女。这位女性恰好在夏子热衷工作无暇他顾的时候，患上了重病，必须有人照顾，丈夫经过多番思量之后与夏子离婚，拿起自己放下已久的相机去拼命支撑另一个家庭。

这场婚姻的变故对夏子的内心造成了毁灭的打击，她逃避现实放弃工作，整天失魂落魄嗜酒如命，甚至完全无视自己的两个孩子。直到孩子的外祖母将三人一起接回乡下，经过漫长的调养，夏子才渐渐振作起来。但是，故事的主人公樱井宗介和当时还不懂事的小女儿朋实却因为这一段经历在心中留下了难以磨灭的伤痕，毕竟不只是父亲舍弃了他们，在他们心中就连母亲也已经刻上了对自己毫不关心的烙印。另一方面，意识到自己错误的夏子内心产生了强烈的罪恶感和劣等感，她认为自己缺乏为人母的资格和能力，于是无法再直面自己的两个孩子——特别是对自己的父亲和过去往事一无所知的朋实。


Natsu No Ame



孩吸引，这虽然对宗介来说也算是一段心动的回忆，可是在女孩眼里，这少年是一个可能会将爸爸从自己身边带走的威胁，而且——“抢走爸爸的强盗”，“丑八怪”——他捉弄女孩似的几句责备和辱骂的话，成为女孩成长中的挥之不去阴影。如今生性孤僻而自尊心极强的理香子来到樱井家，没有给任何人好脸色看。顶撞夏子，漠视宗介，挑衅朋实，在学校里也露骨地敌视他人……当她确实感受到自己的不堪，感受到无法再留下去的时候，宗介鼓起勇气说出了真心话，告诉理香子儿时的自己是因为在意才捉弄她，而家庭的不幸如今也没有理由再责难于谁。解开埋藏已久的误会，道完来得太迟的歉意，宗介表达了希望理香子能留下的请求——“我来创造你的容身之所”。从此以后两人有了新的秘密，有了一种默契，虽然理香子依然经常板着脸，对人态度依然恶劣，但至少在宗介面前偶尔愿意露出笑容。

用宗介的话说，理香子“脸蛋漂亮身材极佳，脑子又好用，要说缺点就是性格太坏，可这顽固而笨拙之处也会让亲近的人觉得是她可爱的一面。”故事中我们可以看到，她的性格是强硬的，同时内心又是软弱的。自己身为私生女，母亲早逝，特殊的家庭环境使她始终带有一种不安和劣等感。她在漫长的生活中养成别扭而恶劣的性格，当自己察觉之时，已经无法与他人正常相处，于是尽管生活贫瘠，她



她将兄妹俩带回自己大学时代所在的城镇，重新安家并再次彻底投入到小说家的工作中。两代人虽然始终生活在同一屋檐下，虽然夏子的确为兄妹提供了完善的生活学习条件，但是那个家中没有家庭的气息。在夏子的有意安排下朋实被送往了外地的学校过上住校生活，她还一再鼓励宗介转学到“更好”的学校去，仿佛不愿意跟孩子一起生活一般。

就这样，在强权而蛮横无理的夏子地抚养下，兄妹俩渐渐长大。哥哥宗介找到足球这一生活的支撑，全身心地投入其中，虽然经受挫折，却也因此结识了几位好友；内向而有着自己坚持的妹妹朋实虽然长期不在家，却时刻挂念着自己在家中那片的容身之所。转眼间，家庭崩坏后第十个年头的夏天到来。夏子将一个陌生的少女带回家中，告诉宗介，这是他同父异母的姐姐，从这天开始将在这个家里一起生活。于是故事就这样唐突地正式开始了。

少女名叫濑川理香子，父亲前不久因病去世，而母亲在她小时候就离开了人世，无依无靠的她来到父亲的前妻的家中与她的家人一起生活。尽管理香子是千万个不愿意，可一来尚未成年的她没有养活自己的能力，而更重要的是，这是她与爸爸生前定好的约定。然而面对理香子，宗介显得不知所措，这不仅仅是因为夏子将照顾理香子的事全部推给他，更因为这个让他两次一见钟情的少女居然是自己的亲姐姐——两人在很久之前就曾经有过一次相遇。

年幼时，当父母离婚后，宗介曾独自前往父亲的新家去询问究竟，正好遇上父亲送生日礼物给理香子的一幕。父亲虽然没有回答他的质问，却将原本属于理香子的礼物送给了他。当时的宗介便被害怕地躲在父亲身后的那个女



也只能将与爸爸相处的时光看做生活的希望。当她连这也一并失去之后，变得敌视周围的一切似乎也是无可奈何。然而她来到这个根本不想来的家，与根本不想见的人一起生活，却意外地从儿时造就了自己劣等感的少年身上，感受到了久违的温暖。她渐渐地对满布“敌人”的城镇产生了归属感，面对宗介也有了身为姐姐的自觉，尽管态度一直非常恶劣，口上总是说三道四，但她最终仍会答应宗介。她想要抓住这一丝新的希望，想要保住这最后的依靠，但整个家庭的创伤并不会因为她一个人的突然转变而烟消云散。

对从小就没有父亲，也从未感受过真正母爱的朋实来说，理香子及其母亲是她接受不堪现实所必须的仇恨对象。由于夏子始终对过去的往事闭口不提，朋实便理所当然地认为一切都是抢走自己父亲的人的错，于是平时老实听话的朋实也会唯独在突然打破自己宁静生活的理香子面前，表现出露骨的厌恶。好在朋实本是一个懂事的孩子，经过妈妈的教训和哥哥的调解，她承认自己的怨恨并无根据，而理香子了解朋实怨恨自己的原因之后，也不再露出敌意，两人终于相互理解，并很快成为一对关系亲密的姐妹。

眼看着隔阂一个个消除，一切仿佛都在顺利地发展着，但是跨越了亲姐弟界限的宗介和理香子却在无形之中埋下了巨大的炸弹。喜爱足球的宗介 1 年前为了庇护受到前辈虐待的队友而大打出手，因此被逐出了学校足球队。一年多时间里他一直与好友拼命练习，等待这个暑假结束，前辈隐退，他才能重回队伍。几场夏雨过后，夏末就在眼前，一方面宗介为了瞒着理香子给她买生日礼物而外出打工，同时足球队的事也让他没有多余心思去顾及理香子；另一方面夏子再一次带来可以让宗介转学去更好的足球学校的机会。这些对理香子不安定的内心来说都是某种长鸣的警钟，她突然就决定要自己离开这座城市，前往孤儿院。而就在这个时候，他们的关系被校方发现，加速了事态的发展：宗介面临退学处分，无法再继续自己的足球梦，理香子则暂时离开家住进宾馆，两人无法再相见。

让人意外的是，受这事件打击最大的并非两位当事人，而是一直只是努力从形式上尽到一家之主职责的母亲夏子。理香子离开后又变得宁静的家中，夏子没日没夜地坐在客厅不停地喝酒，不再理会任何人。在失落而无奈的宗介和不知所措的朋实眼中，仿佛又看到了数年前那个曾一度抛弃他们的母亲。夏子自从察觉到自己过去的错误之后，便一直心怀悔意和恐惧，不知道如何去表现自己对儿女的爱。久而久之她认为自己没有作为人母的资格和能力，害怕自己的子女发现她身上的这些缺陷和丑陋之处，才刻意让兄妹俩远离自己。前夫临终前将理香子托付给她，希望她成为理香子的母亲，这对她来说是一次重新取回为人之母资格和信心的机会。一个多月的时光本来以为一切都很顺利，可如今家庭却再次支离破碎，一时间仿佛回到了十年前的深渊。所幸的是，夏子虽然十年间始终被相同的问题苦恼着，但是她的儿女却在不知不觉中成长了起来。女儿朋实告诉她，妈妈不了解自己兄妹俩，是因为她从没有直面过两人，自然也不会了解他们的心思；儿子宗介告诉她，就算她全身充满各种缺点，就算曾经伤害过他们，但他们也从没恨过她，更





不会因此离她而去，许多问题需要一家人共同面对。就这样，在儿女的呵斥声中，夏子明白了自己今后的目标，眼中总算恢复了光彩。

于是家庭剩下的问题，就只剩理香子了。独立长大从未向夏子撒娇的宗介，第一次向他的母亲任性地提出请求，希望再见理香子一面，至少想要确认她自愿离开的原因。当得知理香子从宾馆消失之后，宗介立刻乘坐了数小时电车，在十年前初遇理香子的公园又一次找到了她。这一天，正好是理香子的生日。理香子幼年时，她红颜薄命的母亲曾自嘲似地对她说过，真爱的人终会离自己而去，幸福永远不会为自己停留。这句话犹如诅咒一般从小就缠绕在她心头。一直在孤单中长大的她，不了解他人的温柔，自然也不知道寂寞为何物，可如今深深喜欢上宗介的她，却因此产生了恐惧，害怕宗介总有一天会因为梦想而离开自己，更何况他们是亲姐弟，想要在一起谈何容易。于是她打算在自己陷得太深之前，静静地离开。但是寂寞的滋味一旦尝到就无法再忘记，而人偏偏又是害怕寂寞的动物，面对突然出现的宗介，她的心中还是再次燃起希望，并在宗介的誓言中落下了幸福的眼泪。最后，宗介将准备好的生日礼物，一枚价格不菲的戒指戴在理香子的手上——即便两人是姐弟，只要两人在一起，并不需要他人认同，只要自己深信不疑。



两人携手回到家后，作为长辈的夏子虽然依然表示不认同两人的关系，但并没有再想拆散他们，而是给出忠告，让宗介别放弃梦想。就好像年轻时的自己一样，贯彻下去，那样才能保证两人在一起的选择不会成为相互的负担。同时，分开的这一两年时间，也是对两人的磨练。决心直面今后的生活，直面他人，与宗介一同成长的理香子也同意夏子的主意，因为此刻的她，已经并不孤单。从这一天起，他们成为了一个真正的家庭。

一年之后，又一个夏雨的季节，夏子将宗介和理香子的经历写成了小说。在其故事的结尾，由于父亲不承认私生女的存在，法律上没有亲子关系，因此两位主人公虽然是同父异母的姐弟，最后依然获得了美满的婚姻。想必这便是她心中姐弟俩的未来吧……

理香子路线的故事就到此为止，这条路线将游戏的多个主题融合到了一起：青春与梦想，家族爱，近亲婚……十年前的婚姻变故让许多人内心留下深深的伤痕，两代人各自背负着难以明言的痛楚生活了十年时间，以一对兄妹的重逢与相恋为契机，整个家庭开始渐渐面对一直不愿回首的过去，并一同成长蜕变。看了上面剧情介绍或许各位也能感觉到，剧本推进采用了矛盾扣矛盾的方式，不断用新的矛盾冲淡原有的矛盾，客观地说这种方式都合而消极，但各种矛盾的设置却不得不说精妙，至少我们看到作者把最后这原本有些别扭的故事给写顺畅了，圆满了。故事中的理香子与传统意义上的“姐姐”形象存在不少偏差：首先，她不御，也不具备大多数姐姐的包容力，在故事前期是一个不招人喜欢的角色，对她感情的描写则是从爱情为起点写到亲情最后回到爱情这样一条奇特曲线。至于备受瞩目的血缘设定并没有成为剧本深入挖掘的对象，作者表现出的伦理观是，若以不要孩子，不触犯法律为前提，姐弟恋就可以得到默许。剧中人物也没有像更多同类题材的作品一样反复纠结于血缘关系，而是理所当然似地表明“即使不是姐弟我们依然会相恋”，在严肃中提出的是一种新的姐弟恋爱观。（当然，我们在这里就不深入谈论这种观念究竟是否可取了。）

从结果上来说，尽管理香子作为一个反传统的姐姐，姐姐属性在她身上发生了一些变异，但是作品为我们展现了她作为姐姐，作为一个人的成长，而且故事中她的确也以自己的方式在溺爱着作为弟弟的主人公，因此她鲜明的形象还是得到了广泛的认同。说到这里，我们不得不看看作品中另一个姐姐角色——伊东雏子（ひなこ）。她作为青梅竹马的邻家姐姐，温柔，贤惠，脸上随时都挂着充满包容力的微笑；她幼年便对主人公宗介一片痴心，无时不刻都溺爱着主人公。身为家庭事件的局外人，她的剧本讲述的也是一个很有姐系特色的故事：早熟的女孩儿引导男孩儿，引来不解和隔阂，多年之后发觉自己心意的少年追逐少女的脚步，最终两人携手并进。

这样一个与理香子完全相反的角色所投影出的，才是真正意义上传统的姐姐形象。毕竟在大多数人眼中，儿时憧憬的姐姐应该是温柔体贴才对。如果说，理香子是『夏之雨』剧本的核心和挑战，那么雏子的存在在用来与理香子做对比的同时，也成为了本作姐系游戏的又一面旗帜。不论如何都应该或许有人会问：一直在说传统和标准，所谓传统和非传统究竟是指什么？其实在日本玩家中间关于姐姐角色分类也存在不同的分歧，我们便从姐系游戏的开端说起，然后将她们对主人公的溺爱方式不同分为两类，从中挑选几位比较特别的来介绍。





从零星到爆发 Outburst From Nothing

早在 2000 之前，不存在现今这样五花八门属性的年代，姐系人物的存在显得非常稀少。试想想，就大众如『心跳回忆』和『青涩宝贝』之类的作品中别说姐姐，就连年上角色都完全不存在；『同级生 2』中我们可以看到大量年上，女大学生，女教师，保育员甚至人母，唯独不见姐姐的踪影；就连在成为学园恋爱道标的『To Heart』中依然只有年上的学姐。总之，或许我们能够在『斗神都市 3』和『痕』等极少数游戏中发现零星的几位姐姐，但实在无法否定姐系在早年是一种徘徊在主流之外的属性，并不受厂商的重视。2000 年随着校园系 GALGAME 兴起，萌属性开始出现分化，陆续有厂商开始在意姐姐在游戏中的地位，再到 2001 年『秋桜の空に』出现，才有更多人意识到姐系角色背后隐藏的巨大潜力。



秋桜の空に 秋樱之空

制作公司：Marron
发售时间：2001 年 7 月 27 日
姐姐人数：1 人

用现在的眼光看待，背景设定和剧本结构都与 Tactics 的名作『ONE』极其相似的『秋桜の空に』，无疑是一款相当简陋的年代物，但是很多后来的玩家并不知道，这款作品正是好几种当今流行属性的起源，比如“双马尾傲娇”，还比如我们要讲的“无条件溺爱”的姐姐。故事中第一女主角秋樱凉香是一个青梅竹马的邻家姐姐，她在任何时间任何地点任何场合都会毫不客气地表现出对主人公毫无节制的溺爱，不管哪里呼叫，她都会立刻出现在你的面前，满足你的愿望，各种现实里不可能发生的桥段通过剧本写手竹井 10 日的轻松欢快的文字，一场接一场展现在玩家面前，竟然能让



人不知不觉中感觉到舒爽。以如此破天荒的方式出现在玩家视野里的“凉姐”一举获得极大人气，其后游戏衍生的小说，漫画，由一线声优演绎的广播剧 CD 相继问世，使她在之后几年间也维持着温柔女王的地位不动摇。



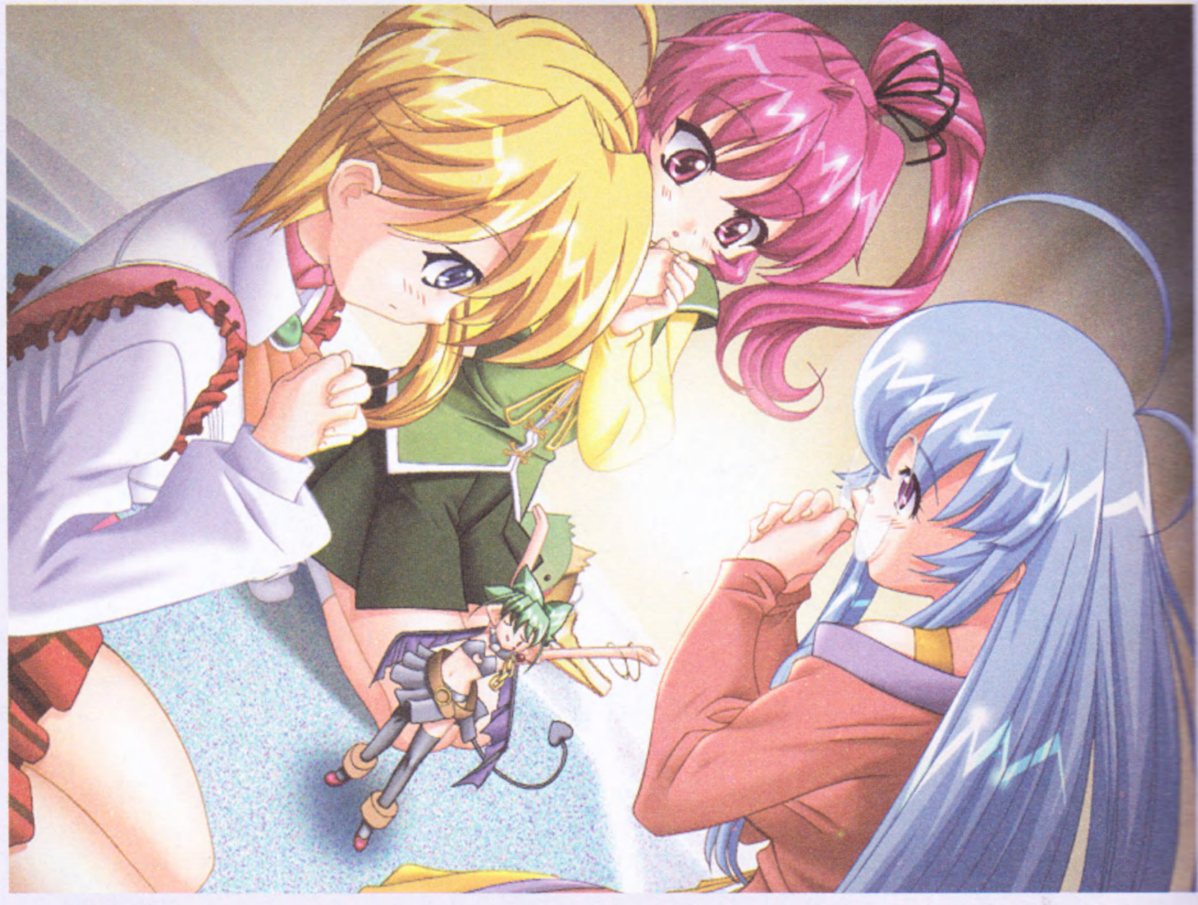
お姉ちゃんの 3 乗　姐姐三人份

制作公司：Marron
发售时间：2003 年 7 月 25 日
姐姐人数：3+X 人

竹井氏不仅通过凉姐开拓了“无条件溺爱”这种特殊的属性，还点燃了“姉萌え”和姐系游戏爆发的导火线，从此以后我们可以看到姐姐角色在各种游戏中的登场次数明显增多。他本人在 2003 年推出了第二款游戏『お姉ちゃんの 3 乗』便是把凉姐那无条件溺爱的作风抽取出来，将姐姐属性进行强化发展后的产物。

游戏中最初登场的是与主人公从小一起长大的姐姐七夏，她对主人公的溺爱程度可谓到了异常的地步，甚至认为没有自己弟弟连洗头和刷牙都不会。就是这样一个人物，突然因为被卷入时空的歪曲（？）而分裂成了 3 个不同的姐姐——好了，若用正常点的思维来看，同一游戏有 3 个姐姐登场，那么出现性格冷漠，蛮横或是严厉的，不好相处的姐姐也并不奇怪，但是竹井氏偏不这么做，分裂出的三个人虽然外表分散了不同的属性，但本质上依然都无条件地溺爱男主角。该作准备的内容，不论风格相同的笑料还是姐姐的魅力都远超前作，游戏的口碑在姐控人士口中也非常之高，但并没有留下前作那般的影响力。究其原因，无疑还是在游戏发售的时间上。

2003 年是姐系游戏正式爆发的一年，不单这一年里有姐姐登场的游戏数量超过了之前几年的总和，而且许多以姐姐为主



题的游戏相继出现，其中也有像『Crescendo』这样优秀的作品，『お姉ちゃんの 3 乗』在 7 月 25 日发售，正值姐系游戏发售高峰（同一天就有『ドキドキお姉さん』（アトリエかぐや）和『Crescendo(Full Voice Version)』(D.O.) 两款姐姐游戏同时撞车），受众群体难免不被分流，不过影响最大的是，原本也定于当日发售的另一款更强力的游戏发售日提前了一个月，被其捷足先登。那即是首创了“姉ゲー”这一分类的『姉、ちゃんとしようよっ！』。



姉、ちゃんとしようよっ！　姐姐好好做！

制作公司：きゃんでぃそふと
发售时间：2003 年 6 月 27 日
姐姐人数：6 人（第二作再追加 2 人）

这款作品的企划和剧本作者タカヒロ是业内出了名的姐控和傲娇控，在姐姐角色逐渐起步 2002 年，他感叹虽然萌系和妹系游戏大当其道（注：相比起来，最早的妹系游戏，拥有 12 个妹妹的『妹妹公主』，于 2001 年面世，并一炮走红），但从来没有出现以姐姐为主题的游戏，于是开始了该作的企划。我们在一年之后见到的成品充分体现了此人的喜好和作风：





游戏登场的 6 位女主角全是主人公的义姐，强气姐，女王姐，傲娇姐以及刻意向『秋桜の空に』致敬的溺爱型姐姐，应有尽有，样样俱全。实际上タカヒロ企划并制作该作的期间，已经有一些小厂打着时间差推出了全部以姐姐为攻略对象的小成本游戏，因此『姉しよ』在这方面并不算首例，不过该作较长的制作周期换来的是丰富而“非同一般”的内容。至于是具体内容，简单讲讲便知：游戏一开始，在外寄居了 10 年的主人公柊空也回到家后，立刻被六姐妹中二姐柊要芽给强推并遭到调教。游戏过程是以天为单位，每天要从“移动地点”，“锻炼”和“向姐姐大人挑战”选择一个指令。选择地点自然是指去各个地点找姐姐引发事件;而“锻炼”……则是通过撸管提高啪啪啪的能力，而



这锻炼的方法倒是五花八门，什么稀奇古怪的都有，你要是愿意还能拿吸尘器的皮管来撸；剩下一项则是游戏的最终目标之一，锻炼好自己后向二姐“还以颜色”。一旦选择，不管成功与否都会直接进入特殊结局，失败的话就等着（哔——）被钉上钉子吧……

游戏就是这样在快节奏中连续引发各类捧腹不止的超展开来勾勒出姐姐们的形象。极高的娱乐性和萌度（当然还有实用性），使本作成为姐系游戏先驱者中最具知名度的一部。后来用新剧情新人物包装的，新瓶装旧酒的第二作『姉、ちゃんとしようよっ!2』，以及去年在没有タカヒロ参与的情况下全新制作的，旧瓶装新酒的第三作『もっと 姉、ちゃんとしようよっ！』都取得不错的成绩。

同为姐控写手，タカヒロ与发扬了正统派姐姐的竹井 10 日不同，他在『姉しよ』中创造的姐姐大多显得更加硬派和强势（这一点在他之后的作品『つよきす』或是『真剑』里也表现得很突出），就算不偏激的姐姐也不会普普通通地表达自己的感情，而是会采取一般人不怎么吃得消的方式去“宠”男主角。这些与大众心目中的姐姐形象背道而驰却大多都保持了姐姐本质的角色，在后来也被当做一种反传统的标准被无数作品参照。







大众向作品中的正统派姐姐

In Massive Orientation

虽然 04 年里姐系角色开始融入一些比较重头的，认知度比较高的大众向作品，但并没有值得特别注意的发挥，譬如『そらうた』中掌握故事核心，却没有太多表现机会的溺爱型姐姐小西灵子，『To Heart2』里身为青梅竹马的邻家姐姐却大姐头属性更强的环姐……不过时间翻到 05 年，可以选择的对象一下子就多了起来。其中首当其冲的，是『D.C2』和『Parfait』。

D.C.II ～ダ・カーポ II～ 初音岛 2

制作公司：CIRCUS
发售时间：2006 年 5 月 26 日（初版）
姐姐人数：1 人

在此数年之前的『D.C』曾经一度引导了萌系作品的潮流，马戏团靠着它胡混了几年之后，『D.C2』已经没有了前作的王者之风。不过制作者好歹还是准确地把握住当时流行要素，将女主人公分为了一姐一妹，分别对应玩家不同的偏爱。而其中姐姐音姬形象对很多人来说都充满了新鲜感，甚至连一些不喜欢年上角色的玩家也对这位姐姐





表示满意。要说她的特别之处，便是其作品对她感情与立场交杂在一起的特殊描写。

音姬虽然能干、精明、懂事，但她又是弱小的。十年前失去母亲之时，拒绝了外界的她因为主人公义之而渐渐恢复了笑容，因此从那个时候起，她心里就充满了对义之的感激。义之从她刚懂事不久就成为家庭的一部分，一起生活一起长大，似乎没有想过会分离。作为姐姐的她，不得不照顾比自己年纪小的弟弟妹妹。

尽管日常生活中，她面对义之经常表现得像一个对弟弟保护过度的傻大姐，可是在溺爱的同时，她还必须保持作为年长者和姐姐的立场。在最后时刻她还要以“正义的魔法师”的身份去面对必须由她亲手抹消掉本不应该存在的义之。相对于妹妹由梦简单而纯粹的感情，音姬对义之的“喜欢”实在太过复杂。故事最后，梦醒的黎明，樱花散落，音姬泣不成声，以泪洗面的一幕才让很多人恍然大悟：尽管很多年前音姬就因为义之而走出了阴影，但她却并没有因此而变得坚强。喜欢一个人背负全部的她却没有足够的坚强去承受这种孤单和痛苦，义之的离去仿佛让她变回了义之到来之前的那个孤僻少女。再次失去重要之人的她，除了继续祈祷和思念，无法靠自己的双脚迈向明天。因此她需要弟弟义之来支撑她的心灵，也或许正是因为存在这种强烈的思念，才让初音岛的奇迹再次发生。



パルフェ ～ショコラ second brew～

女仆咖啡帕露菲

制作公司：戏画
发售时间：2005年3月25日
姐姐人数：1人

其实在04年由丸户执笔的『ままらぶ』中就已经有一个姐姐登场，只不过那是一个相当彻底的欢乐剧，而从标题就可以看出内容很有“问题”。而这部女仆咖啡系列的第二作





『Parfait』则为丸户最擅长的爱情轻喜剧，其中姐姐杉泽惠麻的存在对姐姐控们来说也就显得更有意义。在丸户得当的把握下，『Parfait』除了被设置为“最终 BOSS”理香子外，每个人物在故事中都有了平等的表现机会。溺爱型姐姐惠麻在作品中虽然没有特别待遇，但也公平地具备了丸户、以及作品本身的特色和优点。

比如，人物关系的巧妙设计：惠麻原本是主人公仁的表姐，由于仁的父母在仁小时候就离开了人世，惠麻家便收养了他。尽管惠麻从小喜欢的就是仁，可由于仁成了自己的弟弟，她的思念变得无法实现，在成人之后与仁较为年长的哥哥结了婚，入籍杉泽家。可不幸的是，仁的哥哥在数年之前也因为事故去世。经过十几年的辗转，她与仁总算是站在没有法律阻碍的立场上了，可内心对故人的罪恶感反而使她只能将自己心中的思念埋藏起来。精妙的设定使作品的故事性上了一个档次。

又比如，故事中人物之间的互动性增加了角色的立体感。作为一个重度的弟弟控，惠麻经常在别人面前启动她的“溺爱模式”，要么是弟弟得个小感冒就担心得不得了，工作的时候都魂不守舍，完全失去战斗力。要么是不知疲倦地炫耀自己的弟弟有多么可爱，多么听



话，根本不管别人是否愿意听。要么是听不惯别人说弟弟坏话，或是欺负弟弟……这些对主人公的溺爱表现，会在各个路线中出现不同描写，对她的刻画并不局限于她自己的路线，玩家可以从不同角度去体验惠麻的姐姐魅力，同时也让人能感觉到她的确是一个有特色有灵魂姐姐，而非大量渣作中那些用角色的属性模板拼凑并量产出来的空壳。







应该被记住的非主流姐姐
In Minority Orientation





車輪の国、向日葵の少女

制作公司：あかべぇそふとつぅ
发售时间：2005 年 11 月 25 日
姐姐人数：1 人

诞生于 05 年的『车轮之国，向日葵的少女』是一部利用独特的世界观设定，一面探讨人与人性，一面描写年轻一代人在扭曲制度下追求幸福的群像剧。其中出现的姐姐樋口璃璃子也是在人性的缝隙间，谋求自我和家庭幸福的角色之一，只不过她采取的方式与别人，而且与其他作品中的姐姐都不一样。也因为作品赋予她的独特表现，日本玩家为她设了一种特殊的分类，“暴君型姐姐”。

在本作的世界中，负罪的人必定会身背某种特别“极刑”，比如禁止与异性接触，每日强制睡眠，完全服从父母……一旦违反这些规定就会被国家的“特殊高等人”来负责治罪。而主人公贤二的姐姐璃璃子所背负的极刑则是游戏中最严重的：“被所有人当做不存在”，她不能做出引起别人注意的事，而其他人则必须无视她，不然也将受到惩处。好吧，我们在这里就不谈这些设定有多扭曲了，就事论事——被所有人无视，则相当于个人的存在从社会上被彻底剥离，这从某种意义上说比现实的死刑更为残酷。但是璃璃子熬过来了，一直熬过了数年时间，直到她在故事第五章以发动起义的形式突然登场。这时玩家才知道，姐姐一直都跟随在弟弟的身边，只不过弟弟无法去正视她，也无法与她交谈，只能偶尔像是吐槽一般地自言自语。

经受这种极刑的受刑人的结局就如执法者的法月所说，精神短时间内就会彻底崩溃。但出现在玩家面前的璃璃子，身体和精神都完全没有受到影响。不过我们可以肯定的是，就像主人公为了拯救姐姐，能熬过九死一生的高等人测试，能为了让法月对自己放松警惕而数年如一日的自污。璃璃子在这几年中必然也是历尽艰辛，忍受着身心的双重折磨等待着姐弟重逢的一线希望。



对人总是以高压的口气说话，成熟而强势，坚强而勇敢这都是璃璃子在游戏中的形象，但是她强势和霸道，并不是极刑所致，而是她的本性。我们可以看到她在过去亲手把一个好好的纯真少女调教成会说奇怪口癖的伪傲娇，亲自帮着弟弟撸管，极刑之中的她依然始终陪在弟弟身边，在他需要帮助的时候毅然挺身而出。就是这样的一位姐姐。尽管在游戏中的戏份不多，尽管和主角的互动也是回忆占了大半。但我们无法否认，她正是引导着弟弟向前的神一般的信仰。

雪影 -setsuei-

制作公司：Silver Buller
发售时间：2006年3月26日
姐姐人数：1人

冬季、白雪、乡村、乡愁——由田中罗密欧担任剧本监修和部分剧本执笔的本作，文字洋溢着文学气息，牺牲了搞笑要素，取而代之的是优美的词句营造出了沁人心脾的气氛。传奇、解谜、伦理、禁忌——故事从探寻深雪的真实身份开始，引出当地盛传的雪女传说，隐藏在故事背后更大的真相也渐渐浮出水面。作品从姐姐这条线说起，中途分散到各个方面做好铺垫，最终又回到姐姐身上，这个过程中制作者不断地为观赏者带来惊喜。若要细讲『雪影』的优点，或许再给几千字都不够，于是我们就把视线集中到作中的姐姐身上吧。

孩提时代，主人公修二失去双亲的那一天，一个陌生的少女突然出现在家中，自称是修二的姐姐。其后，修二被东京的亲戚收养，但他在亲戚家一直是眼中钉般的存在，生活得十分压抑而痛苦，每年只有在寒假他单独回老家的时间才能得到解脱，而且在本应空无一人的家中还有一位温柔美丽的“姐姐”在等待着。当然，主人公最初也并没有相信和认同那个素未平生的少女就是自己的姐姐，但是随着年复一年的相处，有深雪所在的老家渐渐成了修二心的归











属。与很多一开始就存在姐弟关系的作品不同，这种完全从陌生人开始筑建，沉淀下来的姐弟关系也算是『雪影』的独到之处，而我们回归到深雪身上，又能发现这位姐姐的什么特别之处呢？她总是温柔而宁静，喜欢照顾弟弟，也能看出过度保护的一面，但却并没有异常的溺爱和多余的干涉，相比溺爱型或是女王型等其他类型的姐姐，她显得格外平凡。但是她时刻重视着弟弟的内心，使她每句平淡的话语，每个浅浅的微笑，都能让玩家，让弟弟感受到无边的温柔。这样的姐姐，有部分玩家把她与前文曾提到的『Crescendo』中的佐佐木あやめ列在一起，并称为"奉献型"姐姐。

老实说，每次要以姐系游戏来评价『雪影』的时候，我内心都会有一些抵触。因为这部作品仅仅用姐系游戏来盖棺定论，实在太可惜了。当然，我也并不是否定作品中姐姐深雪的重要地位，只不过体验了该作之后，我们可以明显地感觉到，作者并不是为了写姐姐而写姐姐，没有仅仅满足于塑造一个姐姐，而是在组织作品的主题和内涵的时候，选择了将重任托付在深雪身上，这便造就了一个令人难忘的姐姐角色。

参差不齐的实姐们
The Jagged

04年底，软伦解除近亲限制后，实姐与之前介绍的实妹们一样，开始源源不断地涌出。但是姐系游戏的整体质量并没有因为实姐题材的盛行而变得好转，实姐游戏本身也更是如此。玩家们能见到的依然几乎全是拔，拔，拔……虽然实用性拔群，但不免让人觉得少了点什么。在文章的最后，就让我们从矮子里拔高子，选出几款实姐游戏看看吧。

ひまわりのチャペルできみと
与你在向日葵的教堂里

制作公司：Marron
发售时间：2007年8月24日
姐姐人数：2人（实姐2人）

解禁之后的05年，竹井10日就公布了这款带有实姐要素的作品，但是游戏却一拖再拖，真正与玩家见面已经是两年之后的事了。竹井10日在写完前作的剧本之后的2年时间转而投入到轻小说写作中，对小说创作也算累积了一些心得，于是本作便从文字和剧本的展开和结构方面融入了小说的风格，官方在宣传的时候也宣称文本量超过了4.5MB，堪比20本文库小说的分量。实际上只要接触过就不难发现，这实在是一个在各种意义上都很"过分"的游戏，尽管这一切不排除真的是工期拖得太久造成的。首先，作为一款07年的GALGAME，游戏没有收录任何语音，游戏画面也相当原始，而游戏本身又一如既往地存在大量BUG，不过更让人惊异的是其剧本不但背景极其荒诞或者说扯淡，其中有80%以上的文字都是千奇百怪的搞笑内容——当然，让人无论如何也严肃不起来也算是竹井10日的自我风格了吧，这样的内容让很多对竹井10日不太熟悉的玩家望而却步，但它在FANS中却是至今评价最高的一作。





游戏中共有两位实姐登场，不过其中一人百寺雏梨的实姐身份是在官方解说书中才得到证实，游戏中也并未将她当做姐姐来描写，于是主要本作挑起姐姐大梁的就是另一位实姐镜丘音音子——可以说竹井氏用她完全推翻了以前作品留给玩家们的"姐姐"的印象，音音子不再是他笔下传统的无条件溺爱型，反而转换成了"无条件撒娇型"，是一个完全通过撒娇，没有弟弟完全无法生

活来表现自己对弟弟的爱的废柴姐姐。由于本作将学生结婚作为话题之一，故事的后半的婚后生活中会展示出她毫无节操的バカップル风貌。相信大多数人都见过废姐姐，但肯定没多少人见过这么废的，不过正因为废出了境界，才会格外惹眼。



朝凪のアクアノーツ　真夏的人鱼传说

制作公司：Fizz
发售时间：2008年4月25日
姐姐人数：1人（实姐1人）

登场于春季的『朝凪のアクアノーツ』是一款以夏天和海边城市为背景的清凉作品，与人鱼相关的幻想要素是本作宣传时的重点，但是对于更多的玩家来说，这款游戏的真正价值却在与人鱼全完无关的实姐惠本友里子身上——准确地说是在她的剧本里。游戏中友里子被塑造为拥有人格魅力和领袖精神，随时朝气蓬勃的角色，偶尔也会有暴力倾向，宣称双胞胎的弟弟是她的“个人物品”，总的来说是一个比较强势的姐姐。这样的设定其实并没有太特别之处，真正有趣的内容是在剧本中的那高潮迭起，冲击力十足的故事，“亲姐弟不顾周围阻挠坚持地走在一起”的故事。

双胞胎姐弟的母亲向日葵是海边神社的神主，她未曾结婚就已经养大了两个孩子，至今无人知道姐弟的父亲是谁。姐弟俩在独自调查父亲身世的过程中，突破了血缘的禁忌，作品并没有花多少笔墨去描述面对血缘问题的纠结，而是将重点放在后半：平时非常疼爱自己孩子的母亲向日葵察觉两人的关系后，犹如谈虎色变一般，不顾一切地想要将他们分开。其后姐弟俩经过多番查询发现了一个惊愕的事实：他们已故的父亲，竟然就是母亲向日葵的亲哥哥……向日葵不希望孩子们重蹈自己的覆辙，所以想要劝说他们回心转意。可是内心思念坚定的友里子丝毫不退让，她认为正是因为有父母之间的爱，才会有他们兄妹的今天，哪怕自己和弟弟之间以及父母之间的关系不被社会伦理允许，但并不代表他们的感情没有意义。向日葵最终被姐弟俩的执着给说服，在无奈又庆幸的矛盾心境中默许了姐弟的关系。









姉@マス　姐控达人

制作公司：COWPER
发售时间：2009年11月20日
姐姐人数：2人（实姐1人）

充满拔系风格的名称，和拔系一样意图明显的人设和画面，为了拔而服务的故事背景……集合了这些特点的这个东西，也的确就是一款拔作，不过它却能在姐系狂热者心中留下少许特别的印象，至少同好们在交流调侃时它可以成为有趣的捏他……







游戏中的第一女主角是学习生活各方面都无可挑剔的实姐篠塚琴音，不过另一方面她又是对弟弟溺爱到让周围的人都退避三舍的危险人物。坦白地说，到了09年后，这种无条件溺爱型的姐姐早就没了新鲜感，特别是拔系中十有八九会有这样的角色出现，而本作与众不同之处就在于，花了一番功夫去描写姐弟过去的回忆：儿时这对相依为命的姐弟因为弟弟有哮喘，姐姐就对弟弟非常溺爱，曾经让弟弟感到厌烦，不过在某次病发时两人和好之后，弟弟就变成了姐控。这段描写深化了姐弟两人的羁绊，让作品和人物都蒙上了一层颇不协调的情感色彩。而实姐路线并不像很多对剧情没抱期待的玩家预期的那样一路啪啪啪到底，其中不但夹杂了郁的要素，而且还在出乎意料的地方发生纠结：故事后期当姐弟俩得知他们可能并没有血缘关系之后，竟然义愤填膺地准备离家出走，最后专门去相关机构查证，保住了亲姐弟的关系才算了事。这非实姐实弟不可的态度，叫我们不得不承认，这俩是真格的 –_lll













结语 Epilogue

在姉ゲー这一称呼刚刚出现后不久，日本狂热的姐控分子曾给这一分类定下了具体标准：女主角必须将“姐姐”的身份一直坚持到最后。凡是出现中途弟弟把姐姐单纯当做一个女人看待，或者姐姐主动要求变成弟弟的女朋友之类的桥段都将被排除在外。但是后来姐控们发现若始终按照这为标准判断，那么拔系将占据姐系游戏95%的比率（本文中提到的作品大多数不符合）。于是该标准也在无奈之下被黑历史化，之后也没有再出现过相对明确划分方法。这现象无疑说明了姐系始终未摆脱弱势，至今不成系统，以致姐控们经常都饥肠辘辘，得不到满足。各位若能在看了本文之后有所收获，或是确定了补习的目标，那么我码这篇文便是值得了。▲

ART BOOK

EVO (EASTERN & VOCALOID & Other Fan Art)

■出品：TID's Lab
■规格：B5
■属性：全年龄
■语种：繁体中文
■页数：32p 全彩
■特典：2 张大海报 + 口袋 +6 枚书签
■价格：50RMB/ 套
■首发：成都 Comiday7 2011 年 2 月 12 号
■预计参展：
南宁 ★ 首届月邪同人展 / 南京 ★ **第八届純潔同人會** / 北京 ★ **囧囧有神同人祭伍** / 广州 ★ adsl/(其余待更新)
■ 通 贩：http://item.taobao.com/auction/item_detail.htm?item_num_id=8947885846

公式站点：http://hi.baidu.com/tidsean/blog/item/94d45d635e0822720d33fa78.html

EVO EASTERN & VOCALOID & OTHER FAN ART





ART BOOK

东方春幻雪

■出品：千雪学园
■规格：A4
■页数：18P
■内容：东方
■特典：海报 *2 书签 *4
■作品类别：一般向
■参展（未定）：CA4 YACA2011 夏季
■策划：牧牧
■主催 & 校色排版 & 周边与制作：Linsert
■协助：SeraphGUNDAM
■绘师：Awl、暴力社长、海の住人（Rosen）、红莲转左、Linsert
、牧牧、Sola7764、S2 铁球、月隐の夜、雪樱樱、紫茚
宣传 & 网页制作：yunyoun, 末夜 ,Linsert
■网贩 &BLOG 管理 : 末夜
■官网：bbs.senyuki.net
BLOG：http://maximize.blogbus.com/





FALLEN ANGEL

Pandy & Stocking with Garterbelt

Dominic个人本

出品社團:君之繪羽 | 规格:B5 16P | 價格:20RMB

首發

2011.1.23　上海CC08

BLOG

http://blog.sina.com.cn/s/blog_676a98cf0100pezf.html

通贩

http://item.taobao.com/auction/item_detail.htm?item_num_id=8917522144












月128页厚亚光铜版纸精美印刷收录精选动漫、Galgame和同人高质量美图
二次元画刊
小白兔乖乖，把门儿开开
兔年开门有喜，一次奉上两位彼女
“脑内彼女计划”第六弹——
鈴仙&因幡帝は俺の嫁！
时尚是一种生活态度，钱倒是其次。
有几万的徕卡，也有几百的LOMO，都是玩呗！
相机少女绰约百景之“单电/其它篇”
无论你接受与否
这就是一部无头魔女异闻录，
感到痛苦抑或兴奋，都请闭上眼睛
默念：
哈利路亚！
爱的战士虚渊玄和『魔法少女小圆』
绮罗裙下幽然盛开的
水仙
口味不太重的全“伪娘”狂潮
有叶和她愉快的伙伴们之
再来一碗
不断壮大中的Akabeesoft2
设定栏目『二战兵器娘（四）太平洋风云录（中）』、『女体水浒传：地煞星篇』继续连载中
其它内容还有『狼与辛香料』完结纪念、男人必玩家用机大作『凯瑟琳』速报，菊池政治、左等多位画师的强势登陆。
VOL.6
总第六期
2011年3月中旬上市
定价：29.8元
特邀封面绘师：Maisaki 出自：『赝花2』
出品：MAISAKI ART WORKS / 速效減心丸



封底故事
斋檀醉姬

ISBN 7-89471-352-0
9 787894 713520

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室 《二次元狂热》编辑部

1	0	0	0	8	6



二次元狂热

3月号
2011 Vol.29

读者调查函

姓名		女·男	职业(学年):	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

□是否公开信息

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所
□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他( )

2 购买本刊的理由
□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品(包含光盘)
□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他( )

3 获知本刊的途径
□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他( )

4 对本期杂志的评价
□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查(喜欢涂黑,不喜欢画×,没意见留空)
□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □神猫来袭 □NICO月报 □萌绘师
□东方专区·动画 □东方专区·百合 □游戏研究 □二次元创造
□特别企划 □游戏故事

6 本期最喜欢的文章( )
本期最不喜欢的文章( )
希望杂志加上的内容( )

7 最希望二次元的结构
□游戏(%) □漫画(%) □动画(%) □专栏(%)
□图片(%) □COS(%) □同人创作(%)

8 对于3D(COS)内容的希望
( )

9 对于游戏剧情小说的希望
□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 一本高端杂志最重要的方面是
□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

11 常购买的动漫类杂志 ( )

12 东方增刊中您觉得有用的栏目 ( )

13 对于二次元狂热增刊内容的期望
( )

二次元狂热 3月号（Vol.29）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）